# Сборник Советов мудреца

В *Сборнике Советов мудреца* собраны вопросы и ответы о правилах пятой редакции Dungeons & Dragons. Это официальные решения по неясным моментам правил менеджера по правилам игры Джереми Кроуфорда.
Номер версии документа изменяется, когда в тексте делаются существенные дополнения или исправления. Самые новые материалы выделены пурпурным цветом.

## Источники правил

У пятой редакции D&D есть три официальные книги правил, которые были впервые опубликованы в 2014:
*Книга игрока* (сокращённо *КИ*)
*Бестиарий* (сокращённо *Б*)
*Руководство Мастера* (сокращённо *РМ*),

Бесплатные *Базовые правила* содержат выдержки из этих трёх книг. Их можно скачать по ссылке:
http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules
Игра в Лиге Приключенцев также подчиняется правилам Книги игрока Лиги Приключенцев.

## Эррата

Для ранних изданий определённых книг пятой редакции были выпущены поправки. Их можно скачать здесь:
В исправленной версии любой из этих книг есть одна из следующих строк в нижней части страницы со сведениями об авторах:
Это издание включает поправки к первому изданию.
Это издание включает поправки.

**Книга игрока (2014):**
http://media.wizards.com/2017/dnd/downloads/PH-Errata.pdf

**Бестиарий (2014):**
http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/MM-Errata.pdf

**Руководство мастера (2014):**
http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/DMG-Errata.pdf

**Клад Королевы Драконов (2014):**
http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/HotDQ-Errata.pdf

**Принцы Апокалипсиса (2015):**
http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/PotA-Errata.pdf

**Из Бездны (2015):**
http://media.wizards.com/2017/dnd/downloads/OotA-Errata.pdf

**Путеводитель приключенца по Побережью Меча (2015):**
http://media.wizards.com/2017/dnd/downloads/SCAG-Errata.pdf

**Справочник Воло по монстрам (2016):**
http://media.wizards.com/2017/dnd/downloads/VGtM-Errata.pdf

## Официальные решения по правилам

Официальные решения о том, как интерпретировать правила, даны здесь, в *Сборнике Советов мудреца*.
Общедоступные заявления команды авторов D&D или кого-либо ещё из Волшебников побережья, не являются официальными решениями; это советы.
Единственное исключение: менеджер по правилам игры Джереми Кроуфорд (@JeremyECrawford в Твиттере) может принимать официальные решения по неясным моментам правил и обычно делает это здесь и в Твиттере.
Мастер выносит решения по игре и определяет, когда использовать в ней официальные решения.

# Собранные ответы

Здесь собраны ответы Советов мудреца, которые относятся к текущему состоянию правил.

## Роль правил

**Для чего вообще делать колонку вроде Советов мудреца, если Мастер просто может принять решение самостоятельно?**

Правила - большая часть того, что делает D&D игрой, а не просто импровизированным рассказыванием историй. Правила предназначены для того, чтобы помочь организовать, и даже вдохновлять, ход кампании D&D. Правила - инструмент, и мы хотим, чтобы наши инструменты были максимально эффективными. Неважно, насколько хороши эти инструменты, им нужна группа игроков для их реализации и Мастер, чтобы направлять их использование.

Мастер является ключевым фактором. Много неожиданных вещей могут произойти в кампании D&D, и никакой свод правил не может предусмотреть их все. Если бы правила пытались сделать это, в игры было бы невозможно играть. Альтернатива - сильно ограничить правилами то, что могут делать персонажи, что вступило бы в противоречие с открытостью возможностей D&D. Мы задумали текущую редакцию как фундамент правил, на которых мог основываться Мастер, и мы понимаем роль мастера как мост между тем, что покрывается правилами и тем, что не покрывается.

На типичной сессии D&D Мастер принимает много решений по интерпретации правил — некоторые едва примечательны, другие довольно заметны. Игроки также интерпретируют правила, и ход игры обеспечивается всеми её участниками. Тем не менее, бывают случаи, когда замысел разработчиков по поводу правила не ясен или когда одно правило, похоже, противоречит другому.

Справиться с такими ситуациями - дело Советов мудреца. Эта колонка не заменяет суждение Мастера. Так же, как и правила, колонка предназначена, чтобы дать Мастерам, а также игрокам, инструменты для настройки игры согласно их вкусам. Колонка должна также показать некоторые перспективы, которые помогут вам увидеть части игры в новом свете и помогут вам в тонкой настройке вашей игры в D&D.

Когда я отвечаю на вопросы по правилам, я часто подхожу к ним с от одной до трёх разных точек зрения.

**RAW.** Это означает “Буква правил”. Когда я останавливаюсь на интерпретации правил по RAW, я изучаю, что гласит текст с учётом контекста и не учитывая намерения разработчиков. Тексту приходится справляться со всем самому.

Каждый раз, когда я рассматриваю правило, я начинаю с этой точки зрения; для меня важно видеть то, что вы видите, а не то, что мы опубликовали или думали, что опубликовали.

**RAI.** Некоторым из вас особенно важно узнать, чего мы намеревались добиться этим правилом. В таких случаях используется RAI: “Дух правил”. Этот подход посвящён тому, что имели в виду разработчики, когда они что-то написали. В идеальном случае RAW и RAI полностью совпадают, но иногда напечатанному не удаётся передать намерения дизайнеров. Или, возможно, одной группе игроков удаётся, но другой нет.

Когда я пишу об интерпретации правила по RAI, я пускаю вас за кулисы и сообщаю, что конкретно имела в виду команда авторов D&D, когда мы писали определённое правило.

**RAF.** Вне зависимости от того, что написано, или что задумывали разработчики, D&D предназначено для получения удовольствия, и Мастер - тамада за каждым игровым столом. Лучшие Мастера создают игру на лету, чтобы принести побольше удовольствия от игры своим игрокам. Такие Мастера стремятся к RAF, “Фан правил”.

Мы ожидаем, что мастер отступит от правил в конкретной кампании или чтобы максимально осчастливить определённую группу игроков. Иногда в моих ответах будут советы о достижении интерпретации

правила по RAF для вашей группы.
Я рекомендую здравую смесь RAW, RAI и RAF!

**Почему в эррате к Книге игрока изменяется X и не меняется Y?** Эррата к первому изданию Книги игрока вызвала много вопросов. Почему мы изменили это? Почему мы не изменили то? Мы изменили определённые вещи, вроде Усиленного Воплощения, потому что они были слишком сильными?
Ответ на такие вопросы ясен: мы исправили ошибки в тексте. Эррата исправляет текст, который был неполным или содержал ошибки в изначальном издании книги. В новой редакции эрраты предназначены именно для исправления таких вещей. Игровые элементы, связанные с изменениями баланса и дизайна относятся к области плейтестов, статей Unearthed Arcana, нового дизайна и, возможно, переработанного издания на более поздних этапах существования этой редакции.
Мы часто играем, и мы регулярно просматриваем посты в Твиттере, обсуждения Reddit, форумы, результаты опросов, электронную почту и отчёты службы поддержки об игре. У вас есть опасения по поводу заклинания *заражение*? Мы знаем о них. Вы чувствуете, что Повелитель зверей недостаточно силён? Мы давно уже присматриваемся к этому подклассу. На самом деле у нас длинный список вещей в игре, за которыми мы следим и с которыми мы собираемся экспериментировать ещё месяцы и годы. Но эти эксперименты не связаны с эрратами. Исправления - вот для чего существуют эрраты. Если вы читаете её и думаете “Мы уже играли, используя Усиленное Воплощение так, как сказано в эррате”, тогда они работают именно так, как предназначено. Эрраты не для того, чтобы их заполняли новые сюрпризы от разработчиков. Они для того, чтобы исправить места, где мы забыли вам что-то сказать, где мы случайно сказали не то, или где часть из вас поняли наше намерение, а другие нет, потому что текст не был достаточно ясно написан.
Пятая редакция теперь принадлежит тысячам групп, играющих по ней. Было бы неуместно группе разработчиков использовать эрраты как способ переделать игру. Когда мы сталкиваемся с чем-то, что скорее является переделкой а не исправление, мы помещаем это в очередь вещей для плейтеста и, возможно, издаём позже. Мы сообщим, если изменение правил будет уже близко!

## Создание персонажа

**Как вы рассчитываете Класс Доспеха (КД) существа?** В главе 1 *Книги игрока* (с. 14) описано, как рассчитать КД, но всё же расчёт КД часто вызывает вопросы. Этот факт не слишком удивляет, учитывая количество способов в игре для изменения КД!
Вот некоторые способы рассчитать базовый КД:
**Без доспехов:** 10 + ваш модификатор Ловкости.
**В доспехах:** Используйте строку КД для доспеха, который вы носите (см. *КИ*, 145). Например, в кожаном доспехе ваш КД будет 11 + ваш модификатор Ловкости, и в кольчуге ваш КД равняется просто 16.
**Защита без доспехов (Варвар):** 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Телосложения
**Защита без доспехов (Монах):** 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Мудрости.
**Драконья устойчивость (Чародей):** 13 + ваш модификатор Ловкости.
**Природный доспех:** 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус природного доспеха. Этот метод расчёта обычно используют только монстры и ПМ, хотя он также уместен для друида или другого персонажа, принимающего форму, у которой есть природный доспех.
Эти методы — наряду с любыми другими,

которые дают вам формулу для расчёта вашего КД — взаимоисключающие; вы может получить выгоду только от одного метода одновременно. Если вам доступно более одного метода, вы выбираете, который из них использовать. Например, если вы - чародей/монах, вы можете использовать либо Защиту без доспехов, либо Драконью устойчивость, но не и одно, и другое одновременно. Точно так же друид/варвар, который превращается в зверя с природным доспехом, может использовать или природный доспех зверя или Защиту без доспехов (с природным доспехом вы не считаетесь носящим броню).
Что насчёт щита? Щит увеличивает ваш КД на 2, если вы его используете. Например, если у вас нет доспеха и вы используете щит, ваш КД равняется 12 + ваш модификатор Ловкости. Помните, что некоторые методы рассчитывания КД, вроде Защиты без доспехов монаха, запрещают использование щита.
После того, как вы рассчитали базовый КД, его можно временно изменить ситуационными бонусами и штрафами. Например, укрытие на половину даёт вам бонус +2 к КД и укрытие на три четверти даёт бонус +5. Заклинания иногда тоже изменяют КД. *Щит веры*, например, предоставляет цели бонус +2 к КД на время длительности заклинания.
Магические предметы также могут увеличить ваш КД. Вот несколько примеров: *кольчуга +1* даёт вам КД 17, *кольцо защиты* даёт вам бонус +1 к КД, вне зависимости от того, что на вас надето и *наручи защиты* предоставляют вам бонус +2 к КД, если вы не носите доспех или не используете щит.

## Расовые особенности

**Особенность Транс позволяет эльфу закончить длительный отдых за 4 часа?** Если эльф медитирует во время длительного отдыха (как описано в особенности Транс), он заканчивает отдых спустя всего 4 часа. В остальном медитирующий эльф следует всем правилам длительного отдыха; меняется только время. [Этот ответ изменился из-за изменения правил для длительного отдыха в новейших изданиях *Книги игрока*.]

**Расовые особенности скрытности легконогого полурослика и лесного эльфа позволяют им скрываться, если за ними наблюдают?** Особенности легконогого полурослика и лесного эльфа — Естественная скрытность и Маскировка в дикой местности — действительно позволяют представителям этих подрас попытаться скрыться при их особых обстоятельствах, даже если наблюдатели рядом. Обычно вы не можете скрыться от кого-то, если вы находитесь на виду. Легконогий полурослик, тем не менее, может попытаться исчезнуть за существом, которое по крайней мере на один размер больше него, и лесной эльф может попытаться скрыться, просто находясь в проливном дожде, тумане, снегопаде, зелёной растительности или подобных природных явлениях. Это как будто сама природа скрывает лесного эльфа от любопытных глаз — даже глаз, смотрящих прямо на эльфа! Обе подрасы способны скрыться в ситуациях, недоступных большинству других существ, но попытка скрытности этих подрас не обречена на успех; проверка Ловкости (Скрытность) требуется как обычно, и зоркий враг может позднее заметить прячущегося полурослика или эльфа: “Я вижу тебя за тем стражем, шаловливый полурослик!”

## Классовые умения

**Когда вы используете Дополнительную атаку, вы должны использовать то же самое оружие для всех атак?** Дополнительная атака не налагает ограничений на то, что вы используете для атак. Вы можете использовать своё постоянное оружие, импровизированное оружие, безоружные удары или

комбинацию этих вариантов для атак.

## Бард

**Бард может переучивать заклинания, полученные через Тайны магии?** Когда вы получаете уровень в классе барда, классовое умение Использование заклинаний позволяет вам заменить одно из известных вам заклинаний барда на другое заклинание барда соответствующего уровня. Заклинание, выученное с помощью умения Тайны магии, считается заклинанием барда, таким образом, его можно потом заменить после получения уровня барда. Но его надо заменить на заклинание из списка барда, учитывая правило в умении Использование заклинаний.

**Какие *свитки заклинаний* барды могут понять — только заклинания из списка барда или заклинания из списка барда плюс заклинания от Тайн магии?** Бард может использовать любой *свиток заклинания* с заклинанием барда на нём — включая заклинания, полученные от умения Тайны магии, которые для этого персонажа считаются заклинаниями барда.

## Варвар

**Чувство опасности варвара работает против оружия дыхания и особых умений врагов?** Чувство опасности варвара помогает любому спасброску Ловкости против эффекта, который видит варвар.

**При Безрассудной атаке варвара вы предоставляете преимущество всем врагам, или только цели вашей атаки?** Если вы используете Безрассудную атаку варвара, у всех бросков атаки против вас есть преимущество до начала вашего следующего хода.

## Жрец

**Когда жрец использует умение Разрушительный гнев, это делает максимальным весь урон, который надо кидать, пока часть его является уроном электричеством или звуком?** Разрушительный гнев предназначен для того, чтобы делать максимальным только тот урон, который является уроном звуком и электричеством.

## Друид

**Что происходит, если друид надевает металлическую броню?** Друид взрывается. Ну, не на самом деле. У друидов есть табу против ношения металлической брони и использования металлического щита. Табу было частью истории класса с тех пор как класс впервые появился в *Таинственном волшебстве* (*Eldritch wizardry*) (1976) и оригинальной *Книге игрока* (1978). Идея состоит в том, что друиды предпочитают защиту из шкур, дерева и другими природными материалами, которые не являются обработанным металлом, ассоциирующимся с цивилизацией. Друиды не лишены способности носить металлическую броню. Они принимают решение не носить её. Этот выбор является отличительной чертой их тайного ордена. Думайте об этом в таких терминах: вегетарианец может есть мясо, но вегетарианец выбирает не есть его. Друид, как правило, носит кожаный, проклёпанную кожу или шкурный доспех, и если друид находит чешуйчатый доспех, сделанный не из металла, друид мог бы носить его. Если вы действительно хотите, чтобы ваш друид ломал табу и носил металл, поговорите со своим Мастером. У каждого класса смешаны элементы истории с игровыми умениями; два вида дизайна идут рука об руку в D&D, и части истории в некоторых классах более сильны, чем в других. У друидов и паладинов особенно сильна доля истории в дизайне. Если вы хотите отступить от истории вашего класса, вашему Мастеру принадлежит последнее слово о том, как далеко вы можете зайти и все еще считаться членом класса. Пока вы не выходите за рамки владений вашего персонажа, вы не сломаете что-либо в

игровой системе, но вы можете поломать историю и мир, которые создаются в вашей кампании.

**Стихийный дикий облик друида ограничивает вас этими четырьмя перечисленными существами, или вы можете превратиться в любое существо вида элементаль?** Существа, перечисленные в Стихийном диком облике — воздушный, земляной, огненный и водяной элементали — являются определёнными существами из *Бестиария*, а не видами или подвидами существ. Стихийный дикий облик позволяет вам превращаться в одно из этих существ.

**Может друид круга Луны говорить на языках, которые знает, в облике элементаля?** Да, так как элементали, перечисленные в Стихийном диком облике, могут говорить. Буквальная интерпретация (RAW) Дикого облика могла заставить вас обоснованно считать, что превратившиеся друиды могут говорить только на языках, которые появляются в блоке статистики элементалей, но замысел (RAI) состоит в том, что друиды при превращении сохраняют свои знания, включая языки, и могут говорить на языках, которые знают, если принятая форма может говорить.

**Если друид в облике элементаля может говорить, друид может накладывать заклинания?** Друид может накладывать заклинания в Диком облике только после того, как получит умение Заклинания зверя на 18-м уровне.

**Если друид берёт черту Посвящённый в магию и выбирает *обнаружение магии* в качестве одного из своих заклинаний, друид может сотворить это заклинание как ритуал?** Ритуальное колдовство друида требует, чтобы ритуал был подготовлен. Заклинание от Посвящённого в магию вам известно, но вы его не подготавливаете.

## Воин

**Позволяет ли Всплеск действий воина дополнительное бонусное действие, вместе с дополнительным действием?** Всплеск действий даёт дополнительное действие, но не дополнительное бонусное действие.

**У воина может быть два активных боевых стиля одновременно? Дуэлянт и Защита, например.** Вы можете получать выгоду более чем от одного выбранного Боевого стиля одновременно, пока они взаимно не исключают друг друга, как Дуэлянт и Сражение большим оружием.

**Боевой стиль Стрельба работает с рукопашным оружием, которое вы метаете?** Нет, умение Стрельба затрагивает дальнобойное оружие. Рукопашное оружие, вроде кинжала или ручного топора, всё ещё является рукопашным оружием, когда вы совершаете им дальнобойную атаку.

**Боевой стиль Дуэлянт предназначен для использования щита?** Да. Персонаж, выбравший стиль Дуэлянт обычно держит одноручное оружие, а его вторая рука свободна, или в ней щит или магическая фокусировка.

**Если вы используете Сражение большим оружием с умением вроде Божественной кары или заклинанием вроде *сглаза*, есть ли у вас возможность перебросить 1 или 2, которые выпали, когда вы бросали дополнительный урон?** Умение Сражение большим оружием — которое разделяют воины и паладины — предназначено для того, чтобы принести пользу только броскам урона от оружия, используемого с умением. Например, если вы с умением используете двуручный меч, вы можете перебросить 1 или 2, которые вы выбросили на 2d6 от оружия. Если вы паладин и используете Божественную кару с двуручным мечом, Сражение большим оружием не позволяет вам перебросить 1

или 2, которые вы выбросили на урон от Божественной кары.
Главная цель этого ограничения — предотвращение скучных последовательных перебросов. Многие ограничения в игре введены, чтобы не допускать провисания. Отсутствие ограничений также могло бы позволить Сражению большим оружием наносить больше урона, чем мы рассчитывали, но эта возможность мала по сравнению с шансом того, что многочисленные перебросы застопорили бы игру.

**Если мой воин Мастер боевых искусств вызывает провоцированную атаку и она промахивается, я могу использовать Ответный удар?** Да, вы можете использовать приём Ответный удар в ответ на провоцированную атаку, которая не попадает по вам, предполагая, что ваша реакция доступна.

**“Если” в умении Мистического рыцаря Боевая магия означает, что бонусная атака происходит после того, как вы используете заговор, или её можно совершить и перед этим?** Бонусная атака происходит после заговора, так как именно использование действия для наложения заговора даёт вам возможность совершить атаку оружием бонусным действием. При этом Мастер не сломал бы ничего в системе, разрешив Мистическому рыцарю поменять местами наложение заговора и атаку оружием.

**Если мой Мистический рыцарь накладывает *меткий удар* и у него есть умение Боевая магия, атака, предоставленная Боевой магией, происходит с преимуществом из-за *меткого удара*?** Нет. Атака от Боевой магии происходит как обычно, и вы получаете выгоду от *меткого удара* на ваш следующий ход, если заклинание не окончится.

## Монах

**Если монах использует посох или другое универсальное оружие двумя руками, оно всё ещё считается монашеским оружием?** Да. Оружие монаха не должно обладать свойством “двуручное”, но ничто не препятствует монаху держать такое оружие двумя руками. По сути, монашеское оружие считается таковым вне зависимости от того, как монах его использует.

**Дротики не являются монашеским оружием, но всё же монах получает 10 дротиков со стартовым снаряжением. Почему?** Стартовое снаряжение часто делает персонажа более универсальным. В данном случае дротики монаха предоставляют возможность дальнобойной атаки, не выбор Боевых искусств.

**Умение Боевые искусства делает монашеское оружие и безоружный удар фехтовальным оружием?** Нет. Умение даёт преимущество, похожее на свойство оружия “фехтовальное”, но само свойство не присуждает. Если бы было так, об этом было бы сказано.

**Когда монах, используя Отражение снарядов, ловит и бросает снаряд, каков урон от атаки?** Снаряд считается монашеским оружием, если его бросили с помощью Отражения снарядов; он наносит свой урон или урон Боевых искусств (на выбор монаха).

**Когда монах использует Пустое Тело, невидимость остаётся после совершения его атак?** Да. Невидимость Пустого Тела монаха его атаки не заканчивают.

**Умение монаха Чистота тела даёт иммунитет к урону ядом, состоянию отравление или и тому и другому?** Это умение даёт иммунитет и к тому и к другому. В результате монах с Чистотой тела может, например, без проблем вдохнуть ядовитое дыхание зелёного

дракона.

**Могут Техники открытой ладони монаха толкнуть или сбить с ног Большое или более крупное существо?** Техники открытой ладони намеренно игнорируют размер существа. Ци монаха обеспечивают много необычных эффектов! Если умение ограничено размером существа, в умении так и сказано.

**Монах должен потратить какие-либо очки ци, чтобы использовать *малую иллюзию*, предоставленную умением Техника тени?** Нет. Стоимость очков ци применяется только к другим заклинаниям этого умения.

**По поводу Пути тени монаха, его *тишину* можно рассеять?** Заклинание является таковым вне зависимости от его источника. Когда вы накладываете заклинание через умение, заклинание подчиняется обычным правилам наложения заклинаний, если в умении не сказано иначе.

**Может монах Пути четырёх стихий заменить Родство со стихией на другую стихийную практику?** Да. Даже при том, что вы знаете Родство со стихией автоматически и вам не надо выбирать его, вы можете обменять его на иную практику на 6-м, 11-м, или 17-м уровне.

## Паладин

**Божественное чувство паладина отмечает тифлингов из-за их дьявольского наследия?** Тифлинг - гуманоид, а не исчадие, и поэтому Божественное чувство не обращает на него внимания. Умение обнаруживает существ, вид которых - небожитель, исчадие или нежить.

**Мой паладин может использовать заклинание кары вместе с Божественной карой? Например, я накладываю *гневную кару*, попадаю, затем использую Божественную кару в ту же самую атаку?**

Да, вы можете использовать Божественную кару в ту же атаку оружием, в которую действует заклинание кары, вроде *гневной кары* — пока атаки, которые вы делаете после наложения заклинания кары, являются рукопашными атаками оружием. Божественная кара не работает ни с какими иными видами атак.

## Следопыт

**В стартовом снаряжении следопыта нет варианта выбрать мешочек с компонентами. Разве классу не нужны ни компоненты, ни фокусировка для заклинаний?** Следопыт следует правилам наложения заклинаний из главы 10 *Книги игрока*, включая правило о компонентах. Следопыт, как правило, использует мешочек с компонентами для материальных компонентов заклинаний, но не начинает с ним, потому что у следопытов нет заклинаний на 1-м уровне.

**Следопыт может двигаться между бросками атаки умения Вихревая атака?** Нет. Вихревая атака необычна, это одна атака с несколькими бросками атаки. В большинстве других случаев при каждой атаке идёт один бросок атаки. Правило о перемещении между атаками (*КИ*, 190) позволяет вам перемещаться между атаками с оружием, но не между бросками атаки особых умений вроде Вихревой атаки.

## Плут

**Плут может использовать Скрытую атаку несколько раз за раунд?** Да, но не больше, чем один раз за ход. В сражении раунд включает ходы его участников (см. *Книгу игрока*, с. 189). Во многих игровых умениях, вроде Дополнительной атаки, указано, что они работают только на ваш ход. В описании Скрытой атаки указано, что вы можете использовать умение один раз за раунд, но его использование не ограничено вашим ходом. Умение также не ограничивает количество раз, которые вы можете использовать его в раунде.

Это правило важно, потому что иногда у вас есть шанс использовать Скрытую атаку в чужой ход. Наиболее распространённый способ для того, чтобы это произошло - когда противник вызывает от вас провоцированную атаку. Если требования для Скрытой атаки выполнены, ваша провоцированная атака может получить выгоду этого умения. Точно так же воин может использовать Удар командующего, чтобы предоставить вам атаку в его ход, и если атака соответствует требованиям, она может использовать Скрытую атаку. Оба эти варианта используют вашу реакцию, таким образом, вы можете совершить только один из них за раунд.
Из-за того, что у вас только одна реакция в раунд, вы вряд ли будете использовать Скрытую атаку более двух раз за ход: один раз действием и один раз реакцией.

**Для Скрытой атаки, что, если ваш союзник находится на расстоянии 10 футов с древковым оружием (у которого досягаемость 10 футов), вместо расстояния 5 футов? Вы всё ещё можете использовать Скрытую атаку?** Ограничение 5 футов в Скрытой атаке не затрагивается досягаемостью оружия вашего союзника. Ваш союзник создает отвлекает врага тем, что находится близко, это не зависит от оружия в его руках.

**Невероятное уклонение работает автоматически против каждой атаки, которой поражены плут или следопыт? Атак заклинанием тоже?** Использование Невероятного уклонения работает против только одной атаки, так как это тратит вашу реакцию, и только если вы видите нападавшего. Это работает против атак всех видов, включая атаки заклинаниями, но не помогает против заклинаний вроде *огненного шара* или других эффектов, которые наносят урон не броском атаки, а посредством спасброска.

**Плут может использовать Увёртливость, если он захвачен врасплох?** Правило гласит, что, если вы захвачены врасплох, вы не можете перемещаться или совершать действия. Захваченный врасплох плут может использовать Увёртливость, так как это умение не требует, чтобы плут совершал действие или двигался.

**Надёжный талант плута можно использовать с Выдающимся атлетом или Мастером на все руки?** Для плута/воина или плута/барда Надёжный талант действительно работает с Выдающимся атлетом и Мастером на все руки. Даже при том, что вы добавляете только половину вашего бонуса мастерства, используя одно из этих двух умений, этого достаточно, чтобы удовлетворить требования Надёжного таланта.

**Плут может использовать умение Быстрые руки, чтобы активировать магический предмет?** Нет. Одно из преимуществ Быстрых рук - способность использовать действие Использование предмета бонусным действием, но использование магического предмета не подпадает под Использование предмета, как сказано в *Руководстве мастера* (с. 141). Напротив, использование немагического предмета, такого как комплект целителя, подпадает под действие Использование предмета.

**Для того, чтобы сработала способность плута Ликвидация, когда существо перестаёт быть захваченным врасплох? После их хода в раунд или в конце раунда?** Подразумевалось, что захваченное врасплох существо перестаёт быть таким в конце его первого хода в бою.

## Чародей

**Если чародей накладывает заклинание только с вербальными или соматическими компонентами с помощью Неуловимого заклинания, противник может использовать против**

**него *контрзаклинание*?** Неуловимое заклинание защищает заклинание без материальных компонентов от *конртзаклинания*, так как вы не видите наложение заклинания.

**Правила по Метамагии гласят, что вы не можете использовать более одного метамагического варианта на одном заклинании. Вы можете использовать один вариант несколько раз?** Подразумевалось, что чародей может использовать один метамагический вариант один раз на заклинание, а не один и тот же вариант несколько раз.

**Родство со стихией улучшает один бросок урона заклинания, не несколько? Таким образом, с *палящим лучом* я не добавляю свой модификатор Харизмы к каждому лучу, который попадает?** Это верно. Родство со стихией действует на один бросок урона за заклинание, даже если оно позволяет более одного броска. Так, например, умение улучшает один из лучей заклинания *палящий луч* или один из лучей заклинания *мистический заряд*.

**Усиленное заклинание может затронуть все лучи заклинания *палящий луч*, или всего один?** Усиленным заклинанием чародея можно затронуть более одного луча заклинания *палящий луч*, соблюдая ограничение умения по костям. Например, если вы создаёте заклинанием три луча, и ваш модификатор Харизмы +3, вы можете повторно бросить одну из костей урона для каждого луча или две из костей урона для одного луча и одну из костей урона для другого.

**Ускоренное заклинание позволяет чародею наложить в раунд два заклинания 1-го уровня или выше?** Нет, чародей должен следовать обычному правилу для накладывания заклинания бонусным действием и второго заклинания; второе заклинание должно быть заговором со временем накладывания “1 действие”.

**Мой чародей может использовать Удвоенное заклинание на заклинании, дублированном при наложении *исполнения желаний*? И если да, сколько единиц чародейства это стоит?** Да, вы можете. Это стоит количество единиц чародейства, соответствующее уровню заклинания, которое вы дублируете.

**Волна Дикой магии чародея заменяет эффект заклинания, которое её вызвало, или действуют оба эффекта?** Действуют эффекты и заклинания и Волны Дикой магии.

## Колдун

**Заклинания колдуна, предоставленные умением Расширенный список заклинаний, считаются в ограничение количества известных заклинаний?** Заклинания, предоставленные этим умением, не являются автоматически известными колдуну. Эти заклинания добавляются к списку заклинаний колдуна для персонажа, который может выбрать их при изучении нового заклинания колдуна соответствующего уровня. После изучения, такое заклинание действительно считается в ограничение количества заклинаний, которые знает колдун.

**Воззвание Глаза хранителя рун работает на магические руны?** Глаза хранителя Рун позволяют вам читать любую письменность, включая значение рун на каком-либо языке, если таковое есть.

**Если колдун использует Договор клинка чтобы установить связь с магическим оружием, то оружие должно быть рукопашным, и может ли колдун изменить форму оружия?** Умение колдуна Договор клинка (*КИ*, 107–8) позволяет вам создать рукопашное оружие из ничего. Каждый раз, когда вы это делаете, вы определяете форму оружия, выбирая из

вариантов рукопашного оружия из таблицы Оружие в *Книге игрока* (с. 149). Например, вы можете создать секиру, и затем использовать умение снова, чтобы создать метательное копье, которое заставит секиру исчезнуть.
Вы можете также использовать Договор клинка, чтобы установить связь с магическим оружием, превращая его в ваше оружие договора. Это магическое оружие не обязано быть рукопашным, таким образом, вы можете использовать умение, например, на *длинный лук +1*. Как только связь создана, магическое оружие появляется каждый раз, когда вы призываете своё оружие договора, и подразумевалось, что вы не можете изменить форму магического оружия, когда оно появляется. Например, если вы установили связь с *языком пламени* (длинный меч) и отзываете оружие в пространство между измерениями, оружие возвращается как длинный меч, когда вы призываете его. Вы не можете превратить его в дубинку. Точно так же, если вы установили связь с *кинжалом яда*, вы не можете призвать его как молот; это всегда кинжал.
Умение изначально позволяет создавать рукопашное оружие, но мы позволяем больше гибкости, когда дело доходит до магического оружия. Мы не хотели сужать область действия этого умения, чтобы колдуну не было грустно, когда в кампании появится магическое оружие. Эта гибкость выходит за рамки рукопашной темы умения? Конечно выходит, но мы готовы иногда прогнуть идею, если от этого игрок, вероятно, будет счастливее.

**Если вы колдун Договора клинка, кто-нибудь ещё может держать в руках ваше оружием договора?** Да. Кто-то другой, а не колдун, может использовать оружие договора до того, как оно исчезнет.

**Умение колдуна Пробуждённый разум позволяет двухстороннее телепатическое общение?** Умение обеспечивает одностороннее общение. Колдун может использовать умение, чтобы говорить телепатически с каким-нибудь существом, но оно не даёт этому существу способность ответить телепатически. Напротив, способность к телепатии, которая есть у некоторых монстров (*Б*, 9) действительно позволяет двухстороннее общение.

**Использование бонусного действия заканчивает невидимость от инвокации колдуна Один среди теней?** Если вы совершаете бонусное действие, это заканчивает невидимость Одного среди теней колдуна. Бонусное действие является действием.

## Волшебник

**Умение воплотителя Мощный заговор относится к заговорам с броском атаки, или только к заговорам со спасбросками?** Мощный заговор затрагивает только заговоры, которые требуют спасброска, такие как *брызги кислоты* и *ядовитые брызги*.

**Магическую защиту оградителя можно восстановить только когда у защиты 0 хитов?** Защита восстанавливает хиты каждый раз, когда оградитель читает заклинание школы ограждения 1-го уровня или выше, не только когда у защиты 0 хитов.

**Чтение *сигнала тревоги* как ритуал восстанавливает Магическую защиту?** Любое заклинание школы ограждения 1-го уровня или выше, которое прочитал оградитель, может восстановить хиты его или её Магической защите. Как и при исцелении, защита не может восстановить больше хитов, чем её максимум хитов: удвоенный уровень волшебника + его модификатор Интеллекта.

**Как Магическая защита взаимодействует со временными хитами и сопротивлением урону, которые могли**

**бы быть у оградителя?** Магическая защита не является продолжением волшебника, который создает её. Это магический эффект со своими собственными хитами. Любые временные хиты, иммунитеты или сопротивления, которые есть у волшебника, не относятся к защите.
Сначала урон получает защита. Любой оставшийся урон нанесён волшебнику и проходит следующие элементы игры по порядку: (1) любой соответствующий иммунитет к урону, (2) любое соответствующее сопротивление урону, (3) любые временные хиты и (4) реальные хиты.

**Оградитель получает сопротивление к урону от заклинаний на 14-м уровне. Магическая защита оградителя получает это сопротивление, когда заклинание поражает оградителя?** Оградитель, а не Магическая защита, получает сопротивление на 14-м уровне.
**Способность иллюзиониста 14-го уровня позволяет вам сделать что-то реальным каждый раунд, или только однажды?** Иллюзорная реальность предназначена для того, чтобы сделать один иллюзорный объект реальным за одно заклинание иллюзии.

**Для умения Перевёртыш школы Преобразования, *превращение* нужно подготавливать, если я только хочу наложить его не используя ячейку заклинания?** У преобразователя должно быть подготовлено *превращение*, как обычно, чтобы наложить его с умением Перевёртыш.

## Предыстории

**У вас может быть больше одной предыстории?** Предыстория у вас может быть только одна. Она отражает ключевые аспекты вашей жизни до того, как вы погрузились в приключения. Если ни одна из доступных предысторий не соответствует концепции вашего персонажа, поговорите со своим Мастером и используйте инструкции на странице 125 *Книги игрока*, чтобы приспособить под себя вашу предысторию.

## Снаряжение

**Тяжёлый доспех понижает спасброски Ловкости или другие проверки характеристик кроме Скрытности?** Если у вас есть владение тяжёлыми доспехами, тяжёлый доспех не влияет на спасброски Ловкости или другие проверки характеристик кроме Скрытности.

**Если вы атакуете щитом — скорее всего, как импровизированным оружием — вы сохраняете бонус +2 к КД?** Атака щитом не лишает вас бонуса к КД.

## Мультиклассирование

**Действительно ли увеличение характеристик зависит от уровня класса, а не от уровня персонажа?** Увеличение характеристик основывается на вашем уровне в определённом классе, а не вашем уровне персонажа, если вы мультиклассируете. В таблица вашего класса сказано, когда вы получаете увеличение характеристик.

**Временное повышение параметра выполняет требование мультиклассирования, или именно базовая характеристика должна удовлетворить требование?** Подразумевалось, что ваша базовая характеристика, а не временная, должна удовлетворять требованиям мультиклассирования.

**При мультиклассировании вы получаете заговоры от всех своих классов?** Если какой-либо из ваших классов предоставляет вам заговоры, вы получаете их все.

**Вы получаете владение бОльшим количеством спасбросков при**

**мультиклассировании?** Класс предлагает различные владения, которые вы получаете, если это ваш первый класс. Если класс не является вашим первым классом, вы получаете только владения, перечисленные для этого класса в таблице Мультиклассовые владения (*КИ*, 164). В этой таблице нет никакого владения спасброском.
Независимо от того, является ли класс вашим первым классом, вы действительно получаете любое владение, которое класс предоставляет своими умениями. Например, если вы получаете уровень жреца и выбираете домен Войны, вы действительно получаете выгоду умения Бонусное владение, даже если жрец не первый ваш класс.

**Варвар/жрец может использовать *божественное оружие*, чтобы атаковать им в состоянии ярости, если оно наложено прежде, чем он вошёл в Ярость?** Ярость варвара не позволяет концентрироваться, но не оказывает никакого эффекта на заклинания вроде *божественного оружия*, которые не требуют концентрации.

**Может варвар/воин (Мастер боевых искусств) использовать маневры в состоянии ярости?** Ничто в умении варвара Ярость не мешает использованию маневров.

**Плут/монах может использовать Скрытую атаку с безоружными ударами?** Умение Скрытая атака работает с оружием, у которого есть свойство “дистанция” или “фехтовальное”. Безоружный удар не является оружием, таким образом, он не подходит. Напротив, плут/монах может использовать Скрытую атаку с монашеским оружием, у которого есть одно из необходимых свойств, вроде короткого меча или кинжала.

**Волшебник мультиклассирует в чародея Дикой магии. Заклинания, наложенные из его книги заклинаний, вызывают Волну Дикой магии, если они есть и в списке заклинаний чародея, или они должны быть получены от класса чародея, чтобы вызвать её?** Из правил мультиклассирования: “Все известные вам заклинания подготавливаются в рамках одного из классов” (*КИ*, 164). Это правило означает, что только заклинания, полученные от уровней чародея, вызывают Волну Дикой магии.

# Черты

## Везунчик

**Как черта Везунчик взаимодействует с преимуществом и помехой?** Черта Везунчик  олицетворяет исключительную удачу, которая может помочь вам, когда вам это нужнее всего. Она позволяет вам потратить единицу удачи; бросить дополнительный к20 для броска атаки, проверки характеристики или спасброска; и затем выбрать, какой из бросков использовать. Это верно вне зависимости от того, как много к20 кидается. Например, если у вас помеха при вашем броске атаки, вы можете потратить единицу удачи, кинуть третий к20 и затем решить, который из этих трёх бросков использовать. У вас всё ещё есть помеха, так как в черте не сказано, что вы избавляетесь от неё, но вы действительно можете выбрать кость. В результате, например, плут, у которого помеха на бросок атаки, не может использовать Скрытую атаку, даже если использует черту Везунчик, чтобы выбрать кость.
Умение Везунчик - яркий пример исключения из общего правила. Общее правило, которое я имею в виду, является тем, которое говорит нам, как работают преимущество и помеха (*КИ*, 173). Умение Везунчик - частное правило, и мы знаем, что частное правило имеет приоритет над общим, если они противоречат друг другу (*КИ*, 7).

Если Мастер хочет, чтобы преимущество и помеха играли свои обычные роли даже при использовании черты Везунчик, вот способ сделать это: кидайте два к20 для преимущества/помехи, кидайте третий к20 для Везунчика, исключите одну из этих трёх костей и затем используйте наибольшее (для преимущества) или наименьшее (для помехи) значение из оставшихся двух бросков.

## Дикий атакующий

**Черта Дикий атакующий работает с безоружными ударами?** Нет. Дикий атакующий опирается на кости урона оружия, а безоружный удар - не оружие (момент, который уточнили в эррате *Книги игрока*).

**Выгода черты Дикий атакующий относится к дополнительным эффектам вроде Скрытой атаки плута или Божественной кары паладина?** Нет. Выгода Дикого атакующего применяется только к броскам кости урона оружия, а не к любому дополнительному урону, который могли бы предоставить умение или другая способность.

## Использование двух оружий

**Персонаж с чертой Использование двух оружий может использовать два тяжёлых оружия?** Нет. Черта Использование двух оружий позволяет вам использовать два одноручных оружия. У каждого тяжёлого оружия в *Книге игрока* также есть свойство “двуручное”.

## Исследователь подземелий

**Черта Исследователь подземелий говорит о поиске ловушек с обычным темпом перемещения, а не медленным. Где это правило?** Последняя выгода черты Исследователь подземелий относится к несуществующему правилу (из плейтеста 5-й редакции). Игнорируйте её. Мы вырежем её в будущем издании *Книги игрока*.

## Крепкий

**Классовые умения и черты иногда затрагивают обратившегося друида. Черта Крепкий действует при превращении?** Подразумевалось, что нет. Черта Крепкий затрагивает хиты друида, которые в Диком облике заменяются хитами зверя .

## Мастер большого оружия

**С чертой Мастер большого оружия вы должны немедленно совершить бонусное действие, или вы можете передвинуться и затем использовать её в этот же ход?** Подразумевалось, что вы можете передвинуться, прежде чем совершить бонусное действие черты Мастер большого оружия.

## Мастер древкового оружия

**Я могу добавить свой модификатор Силы к урону бонусной атаки, которую мне даёт Мастер древкового оружия?** Да! Если у вас есть эта черта, и вы используете действие Атаки, чтобы атаковать глефой, алебардой или боевым посохом, вы можете также ударить противоположным концом оружия бонусным действием. Для этой бонусной атаки вы добавляете свой модификатор характеристики к броску атаки, как вы делаете каждый раз, когда атакуете этим оружием, и если вы попадаете, то добавляете тот же самый модификатор характеристики к броску урона, как обычно для бросков урона оружия (*КИ*, 196).
Частное правило, такое, как правило сражения с двумя оружиями (*КИ*, 195), может нарушить общее правило, если в нём говорится не добавлять модификатор характеристики к урону. В Мастере древкового оружия такого не сказано.

**Мастер древкового оружия позволяет мне делать провоцированные атаки по цели, которая вынуждена приблизиться ко мне?** Существо не вызывает провоцированную атаку, если оно

перемещается без использования его передвижения, действия или реакции. Например, эффект заклинания *антипатия/симпатия* требует от цели использовать её передвижение, означая, что это вызвало бы провоцированную атаку, когда оно так делает. Точно так же *диссонирующий шёпот* требует чтобы цель переместилась, используя реакцию (если реакция ещё не использована), так что это тоже вызывает провоцированную атаку. Напротив, существо, сдвинутое заклинанием *порыв ветра*, не вызывает провоцированную атаку.

## Налётчик

**Если у Вас есть черта Налётчик, вы можете совершить свою атаку, когда ваш скакун совершает действие Рывок?** Черта Налётчик опирается на то, что вы, а не ваш скакун, совершаете действие Рывок.

## Посвящённый в магию

**Если вы заклинатель, можете ли вы выбрать свой класс, когда получаете черту Посвящённый в магию?** Да, в ней не сказано, что вы не можете. Например, если вы волшебник и получаете черту Посвящённый в магию, вы можете выбрать волшебника и таким образом изучить еще два заговора волшебника и ещё одно заклинание волшебника 1-го уровня.

**Если у вас есть ячейки заклинаний, вы можете использовать их, чтобы наложить заклинание 1-го уровня, которое вы изучаете с чертой Посвящённый в магию?** Да, но только если класс, который вы выбираете для черты, является одним из ваших классов. Например, если вы выбираете чародея, и вы - чародей, умение Использование заклинаний этого класса говорит, что вы можете использовать свои ячейки заклинаний, чтобы накладывать заклинания чародея, которые вы знаете, таким образом, вы можете использовать свои ячейки заклинаний, чтобы наложить заклинание чародея 1-го уровня, которое вы выучили от Посвящённого в магию. Точно так же, если вы - волшебник и выбрали этот класс для черты, вы изучаете заклинание волшебника 1-го уровня, которое вы могли добавить в свою книгу заклинаний и впоследствии подготовить.
Короче говоря, вы должны следовать обычным правилам использования заклинаний своего персонажа, которые определяют, можете ли вы расходовать ячейки заклинаний на заклинание 1-го уровня, которое вы выучили от Посвящённого в магию.

## Стихийный адепт

**Действительно ли Стихийный адепт - единственная черта, которую вы можете взять несколько раз?** Стихийный адепт - единственная черта в *Книге игрока*, которую вы можете взять несколько раз.

## Страж

**Атака, предоставленная третьим преимуществом черты Страж, происходит до или после вызывающей её атаки?** Бонусная атака происходит после вызывающей её атаки. Вот почему: в черте не указано, когда происходит бонусная атака, и когда у реакции не указано определённое время, реакция происходит после завершения события, вызвавшего её (*PM*, 252). А провоцированная атака, напротив, происходит до того, как закончится действие, вызвавшее её — то есть, прямо перед тем, как цель окажется за пределами вашей досягаемости (*КИ*, 195).

**Как черта Страж работает против врага, у которого есть Ловкое маневрирование или черта Подвижный? Персонаж с чертой Страж всё ещё может совершить провоцированную атаку**? Вторая выгода черты Страж предназначена для того, чтобы противодействовать только действию Отход. Враг с умением Ловкое маневрирование (*Путеводитель приключенца по Побережью Меча*) или у которого есть черта Подвижный, может не

вызвать провоцированной атаки от кого-то, у кого есть черта Страж, пока этот враг не совершает действие Отход.

## Эксперт в арбалетах

**Второе преимущество Эксперта в арбалетах намеренно помогает при дальнобойных атаках заклинаниями?** Да, намеренно. Когда вы совершаете дальнобойную атаку во врага, находящегося в 5-и футах от вас, обычно у вас есть помеха (*КИ*, 195). Второе преимущество Эксперта в арбалетах убирает помеху, вне зависимости от того, используете ли вы в атаке арбалет или нет.

Разрабатывая узкоспециализированную черту, мы добавляем, по крайней мере, один элемент, который может принести пользу персонажу более широко — немного мастерства, которое ваш персонаж приносит из одной ситуации в другую. Второе преимущество Эксперта в арбалетах является именно таким элементом, как и первое преимущество Мастера большого оружия. Этот элемент в Эксперте в арбалетах показывает, что часть экспертного знания персонажа с одним видом предметов — арбалетов, в данном случае — переходит к другим вещам.

**Первое и третье преимущество Эксперта в арбалетах превращает ручной арбалет в полуавтоматическое оружие?** Краткий ответ - нет.

Первое преимущество умения позволяет вам игнорировать свойство “перезарядка” (*КИ*, 147) ручного арбалета, если вы владеете этим оружием. В результате вы можете выстрелить из него несколько раз, если у вас есть умения вроде Дополнительной атаки. Однако, вы всё ещё ограничены тем, что у оружия есть свойство “боеприпас” (*КИ*, 146), которое требует, чтобы у вас был болт, чтобы выстрелить из ручного арбалета, и ручной арбалет сам себя не зарядит (если он не магический или не особое изобретение гномов). Вы должны заряжать каждый болт, и для этого нужна свободная рука.

Чтобы лучше понять этот момент, взгляните на следующее предложение в определении свойства “боеприпас”: “Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки”. Предложение говорит нам две важные вещи. Во-первых, вы, как предполагается, достаёте — то есть, извлекаете своей рукой — боеприпасы из контейнера. Во-вторых, достать боеприпасы является частью атаки и поэтому не требует своего действия и не расходует ваше бесплатное взаимодействие с объектом в ваш ход.

Что всё это значит для ручного арбалета? Это означает, что с умением вроде Дополнительной атаки Эксперт в арбалетах позволяет выстрелить из ручного арбалета несколько раз, при условии, что у вас достаточно боеприпасов, и у вас свободна одна рука, чтобы заряжать его перед каждым выстрелом.

**Эксперт в арбалетах позволяет вам выстрелить из ручного арбалета и затем снова выстрелить бонусным действием?** Да! Взгляните на третье преимущество черты. Там сказано, что вы можете атаковать ручным арбалетом бонусным действием, когда вы используете действие Атаки чтобы атаковать одноручным оружием. Ручной арбалет - одноручное оружие, таким образом, его действительно можно использовать для обеих атак, если у вас есть свободная рука чтобы перезарядить ручной арбалет между двумя выстрелами.

## Проверки характеристик

**Броски атаки и спасброски - в сущности, особые проверки характеристик?** Нет. Легко принять три вида бросков за три стороны одного явления, потому что каждый из них включает бросок к20, добавление любых модификаторов и сравнение общего количества со Сложностью, и ко всем им можно применить преимущество и помеху. Короче говоря, у них одна процедура определения

успеха или провала.
Несмотря на эту общую процедуру, три вида бросков являются разными видами. Если что-то в игре, вроде заклинания *указание*, затрагивает один из них, другие два не затронуты, если в правилах об этом специально не сказано. Следующие несколько вопросов снова касаются этого места правил.

**У вас может быть критическое попадание при проверке характеристики? Например, при попытке захвата выигрывает критическое попадание или самое большое число?** Проверки характеристик не засчитывают критические попадания, в отличие от бросков атаки.

**1 при проверке характеристики означает автоматическую неудачу?** Если вы выбросили 1 при проверке характеристики или на спасброске, это не означает автоматическую неудачу. 1 - автоматический промах при атаке.

**Если вы накладываете заклинание *сглаз* и выбираете Силу в качестве затронутой характеристики, получает ли цель также помеху на броски атаки и спасброски, использующие Силу?** Нет, в описании заклинания *сглаз* сказано, что оно затрагивает проверки характеристики, которые используются выбранной характеристикой. В описании ничто не говорится о воздействии на броски атаки и спасброски. Это означает, например, что если вы выбираете Телосложение, цель заклинания не получает помеху, пытаясь поддержать концентрацию на заклинании, так как концентрация требует спасброска Телосложения, а не проверку Телосложения.
Вам любопытно, для чего было задумано заклинание? Заклинание задумывалось как классическое проклятие из народных преданий, полезное и в бою и вне его. В бою заклинание обеспечивает некоторый дополнительный урон некротической энергией. Вне боя вы можете, например, помешать хитрому дипломату, прочитав заклинание и наложив помеху на его или её проверки Харизмы.

**Умение барда Мастер на все руки применяется к броскам атаки и спасброскам, которые не используют бонус мастерства барда?** Нет. Умение затрагивает только проверки характеристик. Не забывайте, что броски инициативы являются проверками Ловкости, таким образом, Мастер на все руки может помочь при проверке инициативы барда, если бард уже не добавил к ней свой бонус мастерства.

**Когда вы бросаете проверку Силы (Атлетика) для захвата или толкания кого-то, это считается броском атаки?** Снова ответ - нет. Эта проверка является проверкой характеристики, таким образом, игровые эффекты, привязанные к броскам атаки, не относятся к ней. Возвращаясь к заданному ранее вопросу, заклинание *сглаз* можно использовать для того, чтобы уменьшить эффективность борца. И если цель борца находится под эффектом действия Уклонение, это действие не запрещает захват, так как Уклонение не помогает против проверки характеристик.

## Приключения

**Межпространство вроде демипланов или пространства, созданного *трюком с верёвкой*, считается находящимся на другом плане существования?** Межпространственные (или межпланарные) места находятся вне других планов. Поэтому, если вы находитесь на Материальном Плане а ваш противник находится в межпространстве, считается, что вы не находитесь на одном плане существования.

**Как понять, является ли что-то в игре магическим?** Для развёрнутого

обсуждения этой темы смотрите вопрос “Оружие дыхания дракона является магическим?” в разделе “Чудовища” ниже.

**Можно привести пример того, что может уменьшить степень истощения?** Заклинание *высшее восстановления* может уменьшить степень истощения.

**Есть ли способ восстановить утраченный Интеллект, например, если пожиратель интеллекта уменьшит его до 0?** Заклинание *высшее восстановление* может удалить уменьшение характеристики.

**Что происходит после 20-го уровня? Это предел для уровня персонажа?** Самым высоким уровнем является 20-й. Раздел «Эпические дары» в *Руководстве мастера* (с. 231), предлагает идеи для дальнейшего развития.

## Сражение

**Неожиданность происходит вне порядка инициативы как специальный раунд неожиданности?** Нет, вот как работает неожиданность.
Первый шаг любого боя: Мастер определяет, захвачен ли кто-нибудь в бою врасплох (перечитайте “Сражение по шагам” на странице 189 *Книги игрока*). Мастер определяет это только один раз за бой и только в начале. Другими словами, как только начинается сражение, вы не можете снова быть захвачены врасплох, хотя спрятавшийся противник всё ещё может получить обычную выгоду от того, что он невидим (см. “Невидимые атакующие и цели” на странице 194 *Книги игрока*).
Чтобы быть захваченными врасплох, вас должны застать утратившими бдительность, обычно потому что вы не заметили прячущихся врагов или вас поражает враг со специальной способностью, вроде особенности Прозрачный студенистого куба, которая делает его крайне неожиданным. Вас могут захватить врасплох даже если ваши компаньоны врасплох не захвачены, и вы не захвачены врасплох если хоть одному из ваших врагов не удаётся неожиданно застать вас.
Если кто-либо захвачен врасплох, никакие действия ещё не совершаются. Во-первых, как обычно бросают инициативу. Затем начинается первый раунд сражения и не захваченные врасплох участники сражения действуют в порядке инициативы. Захваченное врасплох существо не может перемещаться или совершать действия или реакции до конца его первого хода (помните, что неспособность совершать действия также означает, что вы не можете совершать бонусные действия). В сущности, захваченное врасплох существо пропускает его первый ход в сражении. Как только этот ход заканчивается, существо больше не захвачено врасплох.
Короче говоря, деятельность в бою всегда определяется инициативой, захвачен ли кто-то врасплох, или нет, и после того, как первый раунд сражения проходит, неожиданность больше не является фактором. Вы можете всё ещё попытаться скрыться от ваших врагов и получить выгоду от того, что вы спрятались, но вы не лишаете ваших врагов их хода, когда вы так поступаете.

**Правила неожиданности работают для двух противоборствующих сторон. Что происходит с неожиданностью, когда третья группа подкрадывается, скрываясь от сошедшихся в бою противников, и нападает из засады?** Правила неожиданности используются только когда бой начинается. Любые засады во время сражения используют правила проверки Ловкости (Скрытность).

**Если волшебник накладывает заклинание вроде *огненного шара* на захваченных врасплох врагов, они получают помеху на спасброски?** Когда вы захвачены врасплох, это не оказывает никакого эффекта на спасброски. Если вы

захвачены врасплох, вы не можете перемещаться или совершать действия в первый ход сражения, и вы не можете совершать реакции до конца этого хода. (*КИ*, 189).

**Вы можете отложить свой ход и совершить его позднее в этом раунде?** Нет. Когда наступает ваш ход, вы либо делаете что-то, либо не делаете. Если вы не хотите ничего делать, обдумайте не стоит ли совершить действие Уклонения, чтобы у вас, по крайней мере, была некоторая дополнительная защита. Если вы хотите подождать, чтобы действовать в ответ на что-то, выберите действие Подготовка, которое позволяет вам совершить часть своего хода позже.

По ряду причин мы не включали выбор отложить ход:

Ваш ход включает несколько решений, в том числе куда передвинуться и какое действие совершить. Если вы можете отложить свой ход, ваше принятие решений замедлится, так как вам придётся прикидывать, хотели ли вы походить сейчас. Умножьте это на количество персонажей и чудовищ в бою, и вы увидите множество потенциальных заминок.

Способность отложить свой ход может сделать инициативу бессмысленной, поскольку персонажи и чудовища будут метаться туда-сюда по порядку инициативы. Если участники сражения могут изменить своё место в порядке инициативы по желанию, зачем тогда инициатива вообще нужна? Вдобавок ко всему, изменение инициативы легко может стать нежелательной тяжелой работой, особенно для Мастера, которому, возможно, придется изменять порядок инициативы во время боя много раз.

Способность отложить свой ход вносит хаос в продолжительность заклинаний и других эффектов, особенно тех, что длятся до вашего следующего хода. Просто изменяя то, когда наступит ваш ход, вы можете изменить длительность определённых заклинаний. Способ принять меры против такого злоупотребления состоял бы в том, чтобы создать ряд дополнительных правил, которые ограничат вашу способность изменить продолжительность этих эффектов. В результате игра стала бы сложнее, а с большей сложностью приходит опасность более медленной игры.

Двумя нашими целями для боя были: ускорить его, и чтобы инициатива имела значение. Мы не хотели начинать каждый бой, кидая инициативу и затем нарушать порядок ходов выбором отложить свой ход. Кроме того, мы чувствовали, что игры с инициативой не должны быть тем, на чём надо фокусироваться в сражении. Вместо этого, в фокусе должны быть драматические действия участников сражения, с ходами, которые должны происходить как можно быстрее. Плюс, чем быстрее закончится ваш ход, тем раньше начнётся ваш следующий ход.

**Я подготовил действие. Я могу прекратить подготавливать, чтобы совершить провоцированную атаку? Или я связан этим на весь ход?** Если вы подготовили действие, вы можете совершить провоцированную атаку, которая прекращает подготовку действия.

**Бонусное действие можно использовать в качестве действия или наоборот? Например, бард может использовать бонусное действие, чтобы предоставить вдохновение барда и действие, чтобы прочитать *лечащее слово*?** Нет. Действия и бонусные действия не взаимозаменяемы. В примере бард за ход может использовать вдохновение барда или *лечащее слово*, но не и то и другое одновременно.

**Может летающее существо без особенности парения оставаться на одном месте, находясь в воздухе, или оно должно перемещаться каждый раунд?** Летающее существо, у которого нету

особенности парения, может оставаться в воздухе не перемещаясь каждый раунд.

**Вы можете перемещаться через лежащего врага?** Состояние “лежащий” не отвергает правила, разрешающего вам перемещаться через пространство врага только если его размер как минимум на две категории больше или меньше вашего. Если вы перемещаетесь через пространство другого существа — дружественного или враждебного — пространство является труднопроходимой местностью для вас, и вы не можете добровольно закончить свое перемещение в его пространстве. См. *Книгу игрока*, страницу 190-192, для большей информации о перемещении в бою.

**Темп перемещения применяется к движению в бою, или только к путешествию?** Правило темпа перемещения (*КИ*, 181-182) не применяется в бою.

**Если у вас есть умение вроде Хитрого действия или Поступи ветра, вы можете совершить действие Рывок более одного раза за ваш ход?** Если бонусное действие позволяет вам совершить действие Рывок, ничто в правилах не препятствует тому, чтобы вы совершить действие Рывок ещё и своим обычным действием. Тот же самый принцип остаётся в силе, когда вы используете умение вроде Всплеска действий; вы можете использовать оба своих действия, чтобы совершить действие Рывок.

**Мой плут/волшебник может совершить Рывок бонусным действием, используя Хитрое действие, и я могу наложить на себя *поспешное отступление*, чтобы совершить Рывок бонусным действием. Получаю ли я два Рывка бонусными действиями?** Нет. Вы можете совершить только одно бонусное действие в свой ход (*КИ*, 189). Если у вас есть два или больше способов использовать бонусное действие, вы должны выбрать, какой из них вы хотите использовать в ваш ход (если вообще будете какой-нибудь использовать).

**Если вы используете действие Помощь чтобы отвлечь противника, вы должны остаться в пределах 5 футов от него для того, чтобы действие сработало**? Нет, вы можете совершить действие и потом отойди. Ваш союзник получает преимущество от самого действия, а не от того, что вы стоите рядом с врагом.

**Если я невидим, и я стреляю в цель, снова скрыться требует действия?** Без особого умения попытка скрыться в бою требует действия Засада.

**Если я использую действие Подготовка чтобы нанести урон кому-то, кто движется, я не допускаю, чтобы цель двигалась дальше?** Нанесение урона по движущейся цели не останавливает её движение, если урон не сопровождается останавливающей движение способностью. Вещи вроде черты Страж дают вам такую способность. Опускание хитов движущегося существа до 0 обычно также является эффективным способом остановить его!

**Вы можете использовать действие Подготовка, чтобы на ход кого-нибудь другого использовать действие Рывок и затем объединить с ним черту Налётчик?** Нет, так как вы не можете совершать бонусные действия не в свой ход.

**Для подготовки заклинания или другого действия, цель должна быть в пределах дистанции?** Ваша цель должна быть в пределах дистанции, когда вы совершаете подготовленное действие, а не когда вы сначала его подготавливаете.

**Как работает подготовка заклинания? Вы теряете ячейку заклинания, если условие не срабатывает?** Ячейка

подготовленного заклинания потеряна, если вы не высвобождаете заклинание реакцией до начала вашего следующего хода.

**Подготовленное действие может произойти во время действия врага, которое его вызывает, например, между его первой и второй атакой, когда он использует Мультиатаку?** Подготовленное действие происходит сразу после срабатывания условия. Если вы определили, что реакцию вызывает атака, ваше действие происходит после этой атаки.

**Как я узнаю, какой модификатор характеристики использовать с бросками атаки и бросками урона?** *Книга игрока* определяет, какой модификатор характеристики использовать с броском атаки (с. 194) и какой - с соответствующим броском урона (с. 196). Вот резюме:

| **Тип атаки** | **Бросок атаки** | **Бросок урона** |
|---|---|---|
| Рук. атака оружием | Мод. Силы* | Мод. Силы |
| Даль.атака оружием | Мод. Ловкости* | Мод. Ловкости |
| Атака заклинанием | Мод. хар-ки заклинателя** | Зависит от эффекта |

*Добавьте свой бонус мастерства, если вы используете оружие, владение которым у вас есть.
**Добавьте свой бонус мастерства. Ваша характеристика заклинателя определяется вашим классом или любым умением, дающим вам способность совершать атаку заклинанием.

Например, если вы совершаете рукопашную атаку длинным мечом, вы добавляете свой модификатор Силы к броскам атаки и урона от неё. Напротив, если вы совершаете атаку заговором *огненный снаряд*, вы добавляете свой модификатор характеристики заклинателя к броску атаки. Если вы волшебник, ваша характеристика заклинателя - Интеллект, поэтому добавьте свой модификатор Интеллекта. Однако в описании *огненного снаряда* не сказано добавлять ваш модификатор к броску урона, так что вы этого не делаете.
В различных умениях игры есть явные исключения из правила. Например, оружие, у которого есть свойство “фехтовальное”, позволяет вам выбрать, использовать ли вам с ним ваш модификатор Силы или Ловкости. Другой пример: когда вы используете вариант сражения с двумя оружиями из *Книги игрока* (с.195), вы не добавляете свой модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если этот модификатор положительный. Однако вы всё ещё добавляете свой модификатор характеристики к броску атаки, так как в варианте не сказано, что вам не надо этого делать. Иными словами, вы следуете общему правилу, пока исключение в игре не говорит вам его игнорировать.
Что насчёт необычных случаев, вроде заклинания *клинок зелёного пламени*? В заклинании, которое появляется в *Путеводителе приключенца по Побережью Меча*, сказано, что вы совершаете рукопашную атаку оружием. Посмотрите на приведенную выше таблицу, и вы увидите, что при обычных обстоятельствах вы используете свой модификатор Силы, когда совершаете рукопашную атаку оружием. Не имеет значения, что вы совершаете атаку благодаря заклинанию. Если заклинание предполагает, что вы совершите атаку заклинанием, в описании заклинания так и говорится. Для примеров посмотрите на *огненный снаряд* и *луч холода*. В обоих сказано - “атака заклинанием”.

**Что значит “рукопашная атака оружием”: рукопашная атака, использующая оружие или атака, использующая рукопашное оружие?** Это означает рукопашную атаку с использованием оружия. Точно так же “атака дальнобойным оружием” означает дальнобойную атаку с использованием оружия. Некоторые атаки считаются рукопашными или дальнобойными атаками оружием, даже если не используется оружие, что указано в описании этих атак. Например, безоружный удар считается

рукопашной атакой оружием, даже при том что тело нападавшего оружием не считается.
Немного терминологического занудства: мы написали бы “атака с рукопашным оружием”, если бы имели в виду атаку, использующую рукопашное оружие.

**Как оружие с досягаемостью работает при провоцированных атаках?** Провоцированную атаку обычно вызывает то, что существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость (*КИ*, 195). Если вы хотите совершить провоцированную атаку с оружием со свойством досягаемости, вроде глефы или алебарды, вы можете сделать это, когда существо покидает досягаемость, которой вы обладаете с этим оружием. Например, если вы вооружены алебардой, существо, которое находится рядом с вами может покинуть расстояние в 5 футов от вас, не вызывая провоцированной атаки. Если это существо пытается переместиться ещё на 5 футов — вне вашей 10-футовой досягаемости — тогда оно вызывает провоцированную атаку.

**Ослеплённое существо может совершать провоцированные атаки?** Провоцированные атаки вызывает “враждебное существо, которое вы видите” (*КИ*, 195). Если вы не видите врага, вы не можете совершить по нему провоцированную атаку.

**Провоцированные атаки можно использовать, чтобы провести захват или толкание?** Захват/толкание - часть действия Атака (*КИ*, 195), а не провоцированной атаки. Совершите действие Подготовка, чтобы схватить/оттолкнуть не в свой ход.

**Когда вы используете сражение с двумя оружиями, вы можете в свой ход достать и метнуть два оружия?** Вы можете метнуть два оружия со сражением с двумя оружиями (*КИ*, 195), но это правило не дает вам способность свободно достать два оружия. На ваш ход вы можете свободно взаимодействовать с одним предметом, или во время движения или во время действия (*КИ*, 190). Одно из наиболее распространённых взаимодействий с предметом - достать или убрать оружие. Взаимодействие со вторым предметом в тот же самый ход требует действия. Вам нужно умение вроде черты Двойное оружие, чтобы свободно достать или убрать второе оружие.

**Со сражением с двумя оружиями я могу использовать обе атаки (обычную и бонусную), чтобы оттолкнуть существо?** Нет. Сражение с двумя оружиями (*КИ*, 195) не предоставляет бонусной атаки, если первая атака не сделана лёгким рукопашным оружием. Толкание существа является специальной рукопашной атакой, в которой не используется оружие.

**Если существо схвачено, оно всё ещё может атаковать и использовать свои особые умения?** Состояние “схваченный” ограничивает передвижение, а не атаки, накладывание заклинаний и т.п. Однако многие способности с захватом, вроде атак усиками верёвочника, также обеспечивают эффекты вроде состояния “опутанный”.

**Может ли правило захвата из Книги игрока использовать безрукое существо?** Правило захвата (*КИ*, 195) было написано для существ с по крайней мере одной рукой, но Мастер может легко приспособить правило к безрукому существу, которое может схватить противника пастью или придатком вроде щупальца. Волк, например, вероятно мог бы попытаться схватить существо при укусе, и животное не сможет использовать свою атаку укусом, пока оно удерживает существо.
Следует иметь в виду, что правило захвата из *Книги игрока* требует действия Атаки, таким образом, существо должно совершить

это действие — а не Мультиатаку или другое действие из своего блока статистики — когда оно использует это правило. Чудовища вроде верёвочника, у которого есть специальная атака захвата, не следуют этому правилу, используя свою специальную атаку.

**Захват или толкание вызывают Гнев бури жреца с доменом Бури или Ответный удар Мастера боевых искусств?** Ответ на оба вопроса - нет. Варианты захвата и толкания (*КИ*, 195-196) не являются попаданием или промахом.

**Предположим, я схватил вас, затем упал ничком. Мы оба сбиты с ног?** Нет. Существо, схваченное вами, не сбито с ног, если вы падаете ничком. Вы теперь удерживаете существо из положения лёжа.

**Цель в пределах досягаемости сражается в рукопашной - цель получает какое-то укрытие, или у меня помеха?** У вашей цели есть укрытие наполовину, если другое существо находится между вами и целью (*КИ*, 196).

**Дракон использует против меня оружие дыхания. Я пробросил спасбросок, и у меня есть сопротивление урону. Я получаю только четверть урона?** Да, потому что сопротивление применяется после всех остальных модификаторов (*КИ*, 197). Если вы пробрасываете спасбросок и всё ещё получаете урон, то он делится пополам, если у вас есть сопротивление данному виду урона.

**Урон можно уменьшить до 0 сопротивлением или другой формой снижения повреждений?** В правилах нет никакого минимального урона, таким образом, можно нанести 0 урона атакой, заклинанием или другим эффектом.

**Подразумевалось, что только рукопашные атаки оружием могут нокаутировать противников, или рукопашные атаки заклинанием тоже?** Если вы опускаете хиты существа до 0 рукопашной атакой, вы можете нокаутировать существо (*КИ*, 198). Эта рукопашная атака не ограничена оружием. Даже рукопашную атаку заклинанием может использовать, чтобы нокаутировать существо.

**Атаки сетью всегда совершаются с помехой?** Если у вас нет особого умения, в котором сказано иначе, у любой атаки сетью есть помеха, потому что вы либо в 5 футах от вашей цели (см. *КИ*, 149), либо вы атакуете с большого расстояния, которым для сети является расстояние между 5 и 15 футами.

**Может ли тот, кто не является Мастером боевых искусств, попытаться разоружить кого-то?** Приём Обезоруживающая атака разработан для архетипа Мастер боевых искусств, но любой может попытаться разоружить противника. Опциональное действие Обезоруживание (*РМ*, 272) описывает один из способов, которым мастер может оцифровать такую заявку.

## Использование заклинаний

**Заклинатель может накладывать заклинания мимо цели, чтобы минимизировать урон членам группы от заклинаний вроде *дребезги*?** Заклинатель выбирает, куда поместить исходную точку заклинания вроде *дребезги* и может, поэтому, выбрать положение, выгодное для союзников.

**Постоянные магические эффекты можно рассеять? Или они больше не считаются магическими эффектами, как только становятся постоянными?** Если эффект заклинания становится постоянным, его можно рассеять, если в его описании не сказано иначе.

**Заклинатели должны изучать**

**ритуальную версию заклинания отдельно от обычной версии, или они являются одним и тем же?** Чтобы наложить ритуальную версию заклинания, которое вы знаете, вам нужно умение вроде Ритуального колдовства, которое даёт вам способность наложить заклинание как ритуал. Вы не должны также изучать специальную версию заклинания.

**Заклинатели могут подготовить заклинания не сразу, а подготавливать заклинания несколько раз в день?** Вы готовите свой список заклинаний только в конце продолжительного отдыха. Вы не можете подготовить некоторые заклинания в конце отдыха и затем подготовить остальные позже.

**Вы всегда знаете, когда находитесь под эффектом заклинания?** Вы знаете, что заклинание действует на вас, если у него заметный эффект или если в его тексте сказано, что вы знаете о нём (см. *КИ*, 204, “Цели”). Большинство заклинаний очевидны. Например, *огненный шар* жжёт вас, *лечение ран* излечивает вас, и *приказ* вынуждает вас неожиданно сделать что-то, что вы не планировали. Определённые заклинания более коварны, тем не менее вы осознаёте заклинание в момент, указанный в описании заклинания. *Очарование личности* и *обнаружение мыслей* - примеры таких заклинаний. Некоторые заклинания настолько неуловимы, что вы можете не знать, что когда-либо находились под их эффектами. Основной пример такого заклинания - *внушение*. Допуская, что вы не заметили заклинателя, накладывающего заклинание, вы могли бы просто помнить слова заклинателя: “Сокровище, которое вы ищете, не здесь. Ищите его в комнате на верху следующей башни”. Вы не пробросили свой спасбросок и уходите в другую башню, думая, что это была ваша идея пойти туда. Вы и ваши компаньоны можете сделать вывод, что вы были обмануты, если найдёте доказательства присутствия заклинания. Это в конечном счете на усмотрение Мастера, обнаруживаете ли вы присутствие незаметных заклинаний. Открытие обычно приходит с использованием навыков вроде Магии, Анализа, Проницательности и Внимательности или через заклинания вроде *обнаружения магии*.

## Атаки заклинанием

**Дистанция “касание” заклинания считается рукопашной атакой в целях подавления сопротивления противников вместо убийства их?** Наличие дистанции “касание” не означает, что заклинание является рукопашной атакой. В заклинании сказано, если его совершают такой атакой.

**Атаки заклинанием могут совершать критические попадания?** Атака заклинанием определённо может совершить критическое попадание. Правило о критических попаданиях относится ко всем броскам атаки.

**Накладывая заклинание, затрагивающее несколько целей, вроде *палящего луча* или *мистического заряда*, я пускаю один луч, определяю результат и стреляю снова? Или я должен выбрать все цели до первого броска атаки?** Даже при том, что длительность этих заклинаний мгновенна, вы выбираете цели и принимаете решение атаковать последовательно, не сразу. Если хотите, вы можете выбрать все цели до бросков атаки, но вам всё равно придётся бросать отдельно каждую атаку (и урон, при попадании).

**Можно ли заклинание с броском атаки использовать как атаку в действии Атаки или как часть умения Дополнительная атака?** Краткий ответ - нет.

Как сказано в *Книге игрока*, в ваш ход в бою вы в дополнение к перемещению можете совершить одно действие. Вы выбираете своё действие из вариантов, доступных всем

— вроде Атаки, Накладывания заклинания и Рывка — или из числа специальных действий, полученных вами от класса, черты или другого источника.
Если вы хотите в свой ход наложить заклинание, вы совершаете действие Накладывание заклинания. Это значит, что вы не совершаете действие Атака или какое-нибудь другое. Верно, что многие заклинания, вроде *огненного снаряда* и *луча холода*, включают проведение атаки, но вы не можете проводить такие атаки, не наложив предварительно требуемое заклинание. Другими словами, просто потому, что что-то включает атаку, не значит, что используется действие Атака.
Поэтому умение Дополнительная атака (которое есть у нескольких классов, включая воина и паладина) не позволяет вам накладывать дополнительные атакующие заклинания. Это умение использует именно действие Атаки, а не Накладывания заклинания или какое-либо другое действие.
Таким образом, чтобы произвести атаку заклинанием, вам нужно сначала наложить заклинание или использовать умение, создающее эффект заклинания. Игровые умения вроде Дополнительной атаки, которые позволяют вам провести атаку, не позволяют вам накладывать заклинания, если не сказано, что они это позволяют.

**Вы можете использовать рукопашную атаку заклинанием, чтобы провести провоцированную атаку?** Вы не можете, если для атаки заклинанием вам надо наложить его. Когда существо вызывает провоцированную атаку от вас, вы можете реакцией провести по нему рукопашную атаку. Провоцированная атака не наделяет способностью внезапно наложить заклинание вроде *электрошока*.
У каждого заклинания есть время накладывания. Игровые умения, вроде провоцированной атаки, не позволяют вам обходить время накладывания, если в умении не сказано иначе. Черта Боевой заклинатель, например, позволяет вам обойти время накладывания и наложить заклинание вместо провоцированной атаки.
Некоторые чудовища могут проводить провоцированные атаки рукопашными атаками заклинанием. Вот каким образом: у определённых чудовищ — включая баньши, лича и спектра — есть рукопашные атаки заклинанием, для которых не требуется собственно заклинание. Например, действие Разлагающего касания баньши - рукопашная атака заклинанием, но никакое заклинание не накладывается, чтобы его совершить. Поэтому баньши может проводить провоцированные атаки Разлагающим касанием.

**Некоторые заклинания (вроде *мистического заряда*) надо нацеливать на существ. Другие (вроде *огненного снаряда*) можно нацеливать и на объекты. Это означает, что я не могу атаковать дверь *мистическим зарядом*?** Требования о прицеливании (существо, объект или что-то ещё) для заклинаний сделаны такими намеренно.

**Рукопашная атака заклинанием считается рукопашной атакой для Касания смерти?** Рукопашная атака заклинанием действительно является рукопашной атакой и может использоваться для умения Касания смерти жреца с доменом Смерти.

## Уровень заклинания

**Каков уровень заклинания, если вы используете его не из ячейки заклинаний?** Такое заклинание читается с наименьшим возможным уровнем, который указан сразу после названия в описания заклинания. Если у вас нет особого умения, в котором сказано иное, единственный способ увеличить уровень заклинания состоит в том, чтобы потратить ячейку заклинаний высокого уровня, когда вы его активируете.
Вот несколько примеров:

Умение колдуна Цепи Карцери позволяет ему накладывать *удержание чудовища,* не тратя ячейки заклинаний. У*держание чудовища* поэтому считается наложенным на 5-м уровне, который является наименьшим возможным уровнем для этого заклинания.
Умение колдуна Вор пяти судеб позволяет ему использовать заклинание *порча*, потратив ячейку заклинаний, что означает, что заклинание будет 1-го уровня или выше, в зависимости от того, ячейку какого уровня колдун использует, читая это заклинание.
Умение монаха Адепт стихий позволяет монаху тратить очки ци вместо ячеек заклинаний, чтобы увеличить уровень заклинания.
Это правило верно и для персонажей, и для чудовищ, и это из-за него чудовища с врождённой способностью к накладыванию заклинаний в *Бестиарии* должны накладывать врождённые заклинания с наименьшим возможным уровнем.

## Заговоры

**Если у персонажа есть уровни больше чем в одном классе, заговоры персонажа используют уровень персонажа или уровень класса, использующего заклинания?** Заговоры используют уровень персонажа. Например, варвар 2/жрец 3 читает *священное пламя* как персонаж 5-го уровня.

## Время накладывания

**Есть ли ограничение на количество заклинаний, которое вы можете читать за свой ход?** Нет никакого правила, в котором говорится, что вы можете прочесть только X заклинаний в ваш ход, но есть некоторые практические ограничения. Главный ограничивающий фактор - ваше действие. Большинство заклинаний требуют действия, чтобы их наложить, и если вы не используете умения вроде воинского Всплеска действий, на ваш ход у вас всего одно действие.

Если вы читаете заклинание вроде *лечащего слова*, бонусным действием, вы можете наложить другое заклинание действием, но это другое заклинание должно быть заговором. Следует иметь в виду, что это специфическое ограничение для заклинаний, использующих бонусное действие. Например, если вы накладываете второе заклинание используя Всплеск действий, вы не ограничены накладыванием исключительно заговора.

**Правило о наложении заклинания бонусным действием применяется, когда вы совершаете бонусное действие, предоставленное заклинанием?** Правило о наложении заклинания бонусным действием (см. *КИ*, 202) применяется только в ход, в котором вы накладываете заклинание. Например, *божественное оружие* можно наложить бонусным действием, и оно длится 1 минуту. В ход, в котором вы накладываете его, вы не можете наложить другое заклинание до или после него, если это не заговор со временем накладывания “1 действие”. Пока длится *божественное оружие*, у вас есть возможность бонусным действием управлять его призрачным оружием. Это бонусное действие не включает в себя наложение заклинания, несмотря на то, что оно предоставлено заклинанием, таким образом, вы можете управлять оружием и накладывать любое заклинание, какое захотите, в тот же самый ход.

**Вы можете в свой ход также наложить заклинание реакцией?** Конечно, можете! Вот простой способ, как это может произойти: волшебник Корнелиус в свой ход накладывает *огненный шар* и его враг накладывает на него *контрзаклинание*. У Корнелиуса есть подготовленное *контрзаклинание*, таким образом, он использует свою реакцию, чтобы наложить его и сбить вражеское *контрзаклинание*, прежде чем оно остановит *огненный шар*.

**Сотворение заклинания как ритуал требует концентрации, если обычное накладывание заклинания не требует его?** Концентрация требуется при наложении любого заклинания, включая активированные как ритуал, со временем накладывания дольше, чем 1 действие (см. *КИ*, 202). Как только заклинание наложено, оно требует концентрации только если в длительности заклинания сказано, что оно требует.

## Компоненты

**Заклинание расходует свои материальные компоненты?** Заклинание не расходует свои материальные компоненты, если в его описании не сказано, что оно делает это. Например, жемчужина, которая требуется для заклинания *опознание*, не расходуется, тогда как бриллиант, который нужен для *оживления*, израсходован, когда вы наложите заклинание.

**Если материальные компоненты заклинания расходуются, можно ли всё ещё использовать магическую фокусировку вместо расходуемого компонента?** Нет. Магическую фокусировку можно использовать вместо материального компонента, только если у этого компонента в описании заклинания не указана стоимость, и если этот компонент не расходуется.

**Как именно надо взаимодействовать с магической фокусировкой, чтобы использовать её? Её использование включает соматический компонент?** Если у заклинания есть материальный компонент, вам нужно держать его в руке, когда вы накладываете заклинание (*КИ*, 203). Это же правило применяется, если вы используете магическую фокусировку вместо материального компонента.
Если у заклинания есть соматический компонент, вы можете использовать руку, которая используется для выполнения соматического компонента, чтобы также использовать материальный компонент. Например, волшебник, использующий сферу в качестве магической фокусировки, может держать боевой посох в одной руке и сферу в другой, и он может наложить *молнию*, используя сферу в качестве материального компонента заклинания, и руку, которой держит сферу для выполнения соматического компонента заклинания.
Другой пример: священный символ жрицы изображён на её щите. Ей нравится идти в рукопашный бой с булавой в одной руке и щитом в другой. Она использует священный символ в качестве своей магической фокусировки, таким образом, щит должен быть у неё в руке, когда она накладывает жреческое заклинание, у которого есть материальный компонент. Если у заклинания, такого как *подмога*, также есть соматический компонент, она может выполнить его рукой, которой она держит щит и продолжать держать булаву другой рукой.
Если та же жрица накладывает *лечение ран*, она должна убрать булаву или щит, потому что у этого заклинания нет материального компонента, но есть соматический. Ей понадобится свободная рука, чтобы совершить жесты заклинания. Если бы у неё была черта Боевой заклинатель, она могла бы игнорировать это ограничение.

## Длительность

**Если вы концентрируетесь на заклинании, вы должны поддержать линию обзора с целью или эффектом заклинания?** Вам не нужно быть в линии обзора или в диапазоне, чтобы поддерживать концентрацию на заклинании, если в описании заклинания или другого игрового умения не сказано иначе.

**Если у меня 10 временных хитов, и я получаю 30 урона, концентрируясь на заклинании, какова Сл спасброска**

**Телосложения, чтобы удержать концентрацию?** В этом случае Сл равняется 15. Когда временные хиты поглощают урон за вас, вы всё ещё получаете урон, просто не по вашим реальным хитам.
Напротив, умение вроде Магической защиты волшебника может получить урон за вас, потенциально избавив от необходимости делать спасбросок Телосложения или, по крайней мере, понижать Сл этого спасброска.

**Заклинатель может развеять заклинание после того, как наложил его?** Обычно вы не можете развеять наложенное вами заклинание, если только не (а) в его описании сказано, что вы можете это сделать, или (б) оно требует концентрации, и вы решаете закончить свою концентрацию на нём. Иначе магия заклинания остаётся в окружающей среде, и если вы хотите прекратить его, вы должны наложить на него *рассеивание магии*.

## Определённые заклинания

**Внушающее предложение в заклинании *внушение* является вербальным компонентом, или вербальный компонент идёт отдельно?** Вербальный компонент - это таинственные слова (*КИ*, 203), а не обычная речь. Внушение заклинания - понятное выражение, которое идёт отдельно от вербального компонента.

**Временные хиты от *героизма* за каждый раунд складываются?** Эти временные хиты не накапливаются. В заклинании было бы сказано, если бы вам надо было складывать их. В начале каждого вашего хода заклинание, фактически, обновляет количество временных хитов, которые оно даёт; если вы потеряли часть из них или все временные хиты, заклинание возвращает их вам.

**Если заклинание *героизм* наложить на персонажа, который уже испуган, оно удалит это состояние?** Если цель уже является испуганной, заклинание *героизм* подавит этот эффект. Когда заклинание закончится, иммунитет цели пропадёт и она снова станет испуганной, если эффект не истёк или не удалён.

**Заклинание *град шипов* действует только при начальной атаке, или пока вы поддерживаете концентрацию?** *Град шипов* длится, пока вы не поражаете существо атакой дальнобойным оружием или пока не закончится концентрация, что бы ни произошло раньше.

**Эффекты *грозы гнева* складываются? Или они меняются каждый раунд?** В заклинании *гроза гнева* каждый новый эффект заменяет эффект предыдущего раунда.

**Вы можете растянуть длительность *доспеха Агатиса*, получив больше временных хитов?** Заклинание предназначено для того, чтобы работать только пока у вас есть временные хиты, предоставленные заклинанием. Когда эти временные хиты исчезают, заклинание заканчивается.
Помните, что временные хиты не складываются (см. *КИ*, 198). Если у вас есть временные хиты и получаете ещё временные хиты, вы не складываете их вместе, если в умении игры не сказано, что вы можете это сделать. Вы решаете, какие временные хиты использовать. Например, скажем, Вы - колдун с умением Благословение темнейшего, которое даёт вам временные хиты, когда вы опускаете хиты существа до 0. У вас в настоящее время есть 2 временных хита от *доспеха Агатиса*, вы только что убили чудовище и ваше Благословение темнейшего может сейчас дать вам 4 временных хита. Если вы принимаете эти временные хиты, они заменяют таковые от *доспеха Агатиса* и заканчивают это заклинание, таким образом, вы можете не захотеть принять их

и продолжить действие заклинания.

**Вы можете использовать щит с *доспехами мага*?** *Доспехи мага* работают с щитом. Щиты сгруппированы с доспехами в правилах снаряжения в *Книге игрока*, но многие игровые умения различают доспех, который на вас надет и щит, который вы носите. Взгляните на умение монаха Защита без доспехов и сравните его с вариантом этого умения у варвара, чтобы понять, что я имею в виду. В варианте монаха вы должны и не носить доспех и не использовать щит, чтобы получить выгоду от умения, тогда как варвар должен только не носить доспех.

**Защита без доспехов работает с заклинаниями вроде *доспехов мага*?** Защита без доспехов не работает с *доспехами мага*. Вы могли бы спросить себя, “Почему они не работают вместе? В *доспехах мага* указано, что они работают на существо, которое не носит доспех”. Верно, что цель *доспехов мага* должна быть без доспехов, но *доспехи мага* дают вам новый способ рассчитать ваш КД (13 + ваш модификатор Ловкости) и поэтому несовместимы с Защитой без доспехов или любым другим умением, которое обеспечивает расчёт КД.

**Меня смущает, что заклинание *доспехи мага* называют так, когда они не считаются доспехами.** Названия некоторых заклинаний и классовые умений надо понимать в переносном смысле, а не буквально. Текст заклинания или классового умения поясняет, что оно делает. В данном случае *доспехи мага* (*КИ*, 222) окружают цель “защитным магическим полем”; заклинание не даёт доспехов.

**Если я наложил *дубинку* на свой боевой посох и у меня есть черта Мастер древкового оружия, бонусная атака наносит d4 или d8 урона?** Бонусная атака наносит d4 урона. Эта атака работает от черты, а не от используемого оружия.

**Как *дубовая кора* работает со щитами, укрытием и другими модификаторами к КД?** *Дубовая кора* определяет, что ваш КД не может быть ниже 16, пока на вас действует заклинание. Это означает, что вы фактически игнорируете любые модификаторы к вашему КД — включая ваш модификатор Ловкости, доспех, щит и укрытие — если ваш КД не выше 16. Например, если ваш КД обычно равняется 14, пока на вас действует *дубовая кора* - он становится 16. Если ваш КД равняется 15, и у вас есть укрытие на половину, ваш КД равняется 17; *дубовая кора* в этом случае не актуальна.

**Формулировка *жуткого смеха Таши* подразумевает, что эффект недееспособности применяется только если цель сбита с ног. Это так?** Провал спасброска против *жуткого смеха Таши* означает, что вы недееспособны, даже если вас нельзя сбить с ног.

**Эффекты *заражения* действуют сразу же, или только когда цель проваливает три спасброска?** Эффекты болезни заклинания *заражение* начинаются после трёх проваленных спасбросков. Когда атака заклинанием попадает, оно заражает цель магической болезнью, которой требуется некоторое время, прежде чем цель будет болеть до недели.

**Каждый раз, когда вы накладываете *исполнение желаний*, у вас всегда есть 33-процентный шанс никогда не наложить его снова?** Если вы накладываете *исполнение желаний* чтобы дублировать заклинание уровня 0-8, никакого неблагоприятного эффекта нет. Однако, если вы делаете что-нибудь кроме дублирования заклинания уровня 0-8, вы получаете ослабление, описанное в заключительном параграфе заклинания. Если вы получаете это ослабление, есть 33-процентный шанс, что вы больше никогда

не сможете накладывать *исполнение желаний*.

**Вы можете использовать *клинок зелёного пламени* и *громовой клинок* с Дополнительной атакой, провоцированными атаками, Скрытой атакой и другими вариантами атак оружием?** Введённые в *Путеводителе приключенца по Побережью Меча*, заклинания *клинок зелёного пламени* и *громовой клинок* ставят много вопросов, потому что каждое из них делает кое-что необычное: требует, чтобы вы совершили рукопашную атаку оружием как часть наложения заклинания.
Во-первых, каждое из этих заклинаний включает обычную рукопашную атаку оружием, не атаку заклинанием, таким образом, вы используете любой модификатор способности, который вы обычно используете с оружием. (В заклинании говорится, если оно включает атаку заклинанием, и ни в одном из этих заклинаний такого не сказано.) Например, если вы используете длинный меч с *клинком зелёного пламени*, вы используете свой модификатор Силы для бросков атаки и урона оружия.
Во-вторых, ни *клинок зелёного пламени*, ни *громовой клинок* не работают с Дополнительной атакой или любым другим умением, которое требует действия Атака. Как и другие заклинания, эти заговоры требуют действие Накладывание заклинания, а не действие Атака, и их нельзя использовать для совершения провоцированных атак, если особое умение не позволяет вам это сделать.
В-третьих, эти атаки оружием работают со Скрытой атакой, если выполняют обычные требования для этого умения. Например, если у вас есть умение Скрытая атака и вы накладываете *клинок зелёного пламени* с оружием со свойством “фехтовальное”, вы можете нанести урон Скрытой атаки по цели атаки оружием, если у вас есть преимущество к броску атаки и вы попадаете.

**Заклинание *леденящее прикосновение* задумывалось как способ помешать какому-либо существу, у которого есть Регенерация?** *Леденящее прикосновение* действительно не позволяет цели, по которой оно попало, восстанавливать хиты, пока заклинание не закончится. Это верно даже если цель не получает урона некротической энергией, из-за иммунитета или по другой причине.

***Лунный луч* наносит урон, когда вы накладываете его? А когда его эффект перемещается на существо?** Ответ на оба вопроса - нет. Вот некоторое уточнение ответа.
Некоторые заклинания и другие умения игры создают область эффекта, который что-то делает, когда существо входит в эту область впервые за ход или когда существо начинает свой ход в этой области. В ход применения заклинания вы, прежде всего, ставите ловушку для своих врагов на следующие ходы. *Лунный луч*, например, создаёт луч света, который может нанести урон существу, входящему в этот луч или начинающему свой ход в нём.
Вот некоторые заклинания, работающие по тому же принципу в их области воздействия, как и *лунный луч*:

*стена клинков*
*облако смерти*
*облако кинжалов*
*Эвардовы чёрные щупальца*
*запрет*
*лунный луч*
*метель*
*духовные стражи*

Читая описание любого из этих заклинаний, вы могли бы задаться вопросом, считается ли, что существо входит в область воздействия заклинания, если область создаётся в пространстве существа. И если область воздействия можно переместить — поскольку луч *лунного луча* можно — при перемещении её в пространство существа считается, что существо входит в область? Замысел разработчиков для подобных заклинаний таков: существо входит в

область воздействия, когда оно проходит через неё. Создание области воздействия на существо или перемещение её на существо не засчитываются. Если существо всё ещё находится в области воздействия в начале его хода, оно подвергается эффекту области.
Вход в такую область воздействия не обязан быть добровольным, если в заклинании не сказано иначе. Вы можете, поэтому, отшвырнуть существо в область заклинания вроде *волны грома*. Это умный ход, а не использование дыры в правилах, поэтому швыряйте смело! Помните, однако, что существо подвергается эффекту области воздействия только когда впервые за ход входит в эту область. Вы не можете перемещать существо в область воздействия и из неё, чтобы наносить ему урон снова и снова в тот же самый ход.
Таким образом, заклинание вроде *лунного луча* затрагивает существо, когда оно проходит через область воздействия заклинания и когда начинает свой ход в ней. Вы в сущности создаёте опасность на поле битвы.

**Объект, созданный *малой иллюзией* может двигаться? Например, стена — скользить по коридору?** Иллюзорный объект, созданный *малой иллюзией*, не двигается. Сравните с заклинаниями вроде *фальшивого двойника*, в которых сказано о перемещении.

***Малая иллюзия* может создать облако тумана? Если так, выстрел стрелой сквозь него отменяет иллюзию?** Подразумевалось, что иллюзорный объект, созданный *малой иллюзией*, должен быть подобным табуретке или камню, а не атмосферному явлению.

**Я могу использовать *невидимого слугу*, чтобы он действовал в качестве союзника при использовании классовых умений вроде Скрытой атаки?** *Невидимый слуга* создаёт “невидимую, бессознательную и бесформенную силу” (*КИ*, 243). В бою она не действует как существо, враждебное или дружественное.

**Может заклинание вроде *огненного шара* выходить за пределы его 20-футового радиуса, если исходная точка находится в замкнутом пространстве?** Огонь заклинания *огненный шар* может огибать углы, но он ограничен 20-футовым радиусом заклинания.

**Так как при отдыхе можно определить магические предметы и заклинание *опознание* не определяет проклятия, какова роль заклинания *опознание*?** Наиболее важные факторы - время и удобство. Во время короткого отдыха, который занимает по крайней мере 1 час, персонаж, который выполняет необходимые условия, может определить свойства одного магического предмета (см. “Идентификацию магических предметов” на странице 136 *Руководства мастера*). Напротив, наложение заклинание *опознание* занимает только 1 минуту (или 11 минут, если накладывается как ритуал) и его можно использовать, когда требуется быстрое определение.

**Заклинание *ослепляющая кара* наносит дополнительный урон излучением при каждой успешной атаке, которую я делаю, пока концентрируюсь на заклинании, или только при первой?** “В следующий раз” в описании заклинания указывает, что дополнительный урон применяется только однажды, в первый раз, когда вы поражаете существо после завершения накладывания заклинания.

**Заклинание *пир героев* предоставляет иммунитет к урону ядом или только к состоянию “отравление”?** Заклинание *пир героев* предоставляет иммунитет к ядам в любой форме — урону ядом и состоянию “отравление”.

***Планарные узы* призывает существо, которое подчиняет, или это надо делать отдельно?** *Планарные узы* не призывает существо. Это заклинание пытается подчинить существо, которое находится в пределах дистанции заклинания.

**Может фамильяр, призванный вами заклинанием *поиск фамильяра*, использовать действие Помощь, чтобы дать вам преимущество на ваш бросок атаки?** Фамильяр не может атаковать, но он может совершать действия, не связанные с атаками, включая Помощь. Как указано в тексте действия Помощь (*КИ*, 193), действие не требует, чтобы вы были в состоянии атаковать; вы просто должны быть в состоянии обеспечить какое-либо отвлечение внимания.

**Фамильяр из *поиска фамильяра* считается союзником для Скрытой атаки?** Фамильяр является союзным существом. Если он находится рядом с целью, вы можете использовать умение Скрытая атака или любое другое умение, которое требует присутствия союзника.

**Можно ли концентрироваться на заклинании, когда я преобразован *превращением*?** Вы не можете накладывать заклинания, пока преобразованы *превращением*, но ничто в заклинании не мешает вам концентрироваться на заклинании, которое вы наложили до превращения.

**Дружественное существо под эффектом *превращения* должно принимать ментальные характеристики нового облика?** Да, так задумано.

**Урон, нанесённый зверем от *призыва животных*, считается магическим?** Блок статистики призываемого существа определяет природу урона существа, если в заклинании не сказано иначе.

**Когда вы накладываете заклинание *призыв лесных обитателей*, заклинатель или Мастер выбирают существ, которые призываются?** Многие заклинания в игре позволяют вам призывать существ. *Призыв животных*, *призыв небожителя*, *призыв малых элементалей* и *призыв лесных обитателей* - вот несколько примеров. Некоторые заклинания этого типа определяют, что заклинатель выбирает призванное существо. Например, *поиск фамилиара* предоставляет заклинателю список животных, из которых можно выбрать.
Другие заклинания этого типа позволяют заклинателю выбрать из нескольких широких вариантов. Например, *призыв малых элементалей* предлагает четыре варианта. Вот первые два:

Один элементаль с показателем опасности 2 или ниже
Два элементаля с показателем опасности 1 или ниже

Замысел вариантов состоит в том, что заклинатель выбирает один из них, и затем Мастер решает, какие существа, соответствующие выбору, появятся. Например, если вы выбираете второй вариант, Мастер выбирает два элементаля с показателем опасности 1 или ниже. Разумеется, заклинатель может высказать свои пожелания по поводу появляющихся существ, но решение остаётся за Мастером. Мастер зачастую будет выбирать существ, появление которых уместно в данной кампании и может создать интересную сцену.

**Что происходит, когда заклинание *прыжок* даёт существу расстояние прыжка больше, чем его скорость перемещения?** Ваш прыжок ограничен тем, как далеко вы можете продвинуться; каждый фут прыжка использует фут перемещения. Вы можете совершить действие Рывок, если хотите увеличить

расстояние, на которое можете переместиться в свой ход. Например, если ваше значение Силы 15, вы обычно можете прыгнуть на 15 футов в длину, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если на вас наложено заклинание *прыжок*, то расстояние, на которое вы можете прыгнуть, утраивается. Это - прыжок на 45 футов! Если ваша скорость 30 футов, вы можете использовать только 30 футов этой дистанции прыжка в ваш ход, если не совершаете действие Рывок, позволяющее вам прыгнуть на полные 45 футов.

**Если урон от *распада* опускает хиты полуорка до 0, Непоколебимая стойкость может не допустить того, чтобы орк превратился в пепел?** Если *распад* опускает ваши хиты до 0, вы убиты наповал, так как вы обращаетесь в прах. Если вы полуорк, Непоколебимая стойкость не может спасти вас.

**Что происходит, если хиты друида, использующего Дикий облик, опускаются до 0 *распадом*? Друид просто перестаёт быть в облике зверя?** Друид обращается в прах, так как заклинание заставляет вас распасться в тот момент, когда ваши хиты опускаются до 0.
Это буквальная интерпретация правил (RAW). Напротив, замысел (RAI) состоит в том, что друид не считается находящимся в 0 хитов с точки зрения эффектов вроде *распада*, пока хиты его нормального облика не опустятся до 0.

**Можно использовать *рассеивание магии* чтобы рассеять магический эффект вроде способности вампира Очарование?** У р*ассеивания магии* конкретная цель: заканчивать другие заклинания. Оно не оказывает никакого эффекта на способность вампира Очарование или любой другой магический эффект, который не является заклинанием. Оно также ничего не делает со свойствами магического предмета.

Однако, оно может закончить заклинание, наложенное с магического предмета или другого источника. Заклинания — вот для чего нужно *рассеивание магии*. Например, если вы накладываете *рассеивание магии* на *посох силы*, заклинание не разрушает магические свойства посоха, но если тот, кто держит посох, накладывает с него *удержание чудовища*, *рассеивание магии* может закончить это заклинание, если направить его на ту же цель, на которую наложили *удержание чудовища*.
Есть способности и другие заклинания, которые могут закончить или приостановить магические эффекты, не являющиеся заклинаниями. Например, заклинание *высшее восстановление* может закончить любой эффект очарования на цели (вроде Очарования вампира или Фейского очарования дриады), и Аура преданности паладина может предотвратить или приостановить такой эффект.
Три самых универсальных заклинания для окончания определённых магических эффектов - *малое восстановление*, *высшее восстановление* и *снятие проклятья*.

**Можно использовать *рассеивание магии* на создания, появившиеся в результате заклинаний вроде *восставший труп* или затронуть эти создания *преградой магии*?** Каждый раз, когда вы задаётесь вопросом, можно ли рассеять или приостановить эффекты заклинания, вы должны ответить на один вопрос: является ли длительность заклинания мгновенной? Если да, то нечего рассеивать или приостанавливать. Вот почему: эффекты мгновенного заклинания созданы магией, но не поддерживаются ей (см. *КИ*, 203). Магия вспыхивает на долю секунды а затем исчезает. Например, мгновенное заклинание *восставший труп* заставляет магическую энергию превратить труп или груду костей в существо-нежить. Некромагия появляется на мгновение и сразу исчезает. Получившаяся нежить отныне существует без помощи магии. Наложение *рассеивания магии* на существо

не может закончить его пародию на жизнь, и нежить может блуждать в области *преграды магии* без вредных эффектов для себя.
Другой пример: *лечение ран* мгновенно восстанавливает хиты существа. Поскольку длительность заклинания является мгновенной, восстановление нельзя впоследствии рассеять. И вы не теряете внезапно хиты, если заходите в область *преграды магии*!
Напротив, длительность заклинаний вроде *призыва лесных обитателей* не является мгновенной, что означает, что существование созданий этих заклинаний можно закончить *рассеиванием магии*, и они временно исчезают в области *преграды магии*.

**Можно ли заготовить *рассеивание магии*, чтобы помешать подействовать другому заклинанию?** Самый лёгкий способ остановить заклинание состоит в том, чтобы наложить *контрзаклинание* на заклинателя, пока он его накладывает. При успехе *контрзаклинание* прерывает накладывание другого заклинания, и оно не начинает действовать. *Контрзаклинание* работает против любого заклинания, независимо от его времени накладывания или длительности.
С действием Подготовка *рассеивание магии* можно наложить в ответ на другое накладываемое заклинание, однако *рассеивание магии* не может заменить *контрзаклинание*. Главная причина - *рассеивание магии* снимает заклинание, которое уже находится на цели, является ли цель существом, объектом или каким-то иным явлением. *Рассеивание магии* не может предварительно рассеять что-либо. Если заклинание уже не присутствует на цели, *рассеивание магии* ничего не делает с целью. Лучшее, что может сделать подготовленное *рассеивание магии* - немедленно рассеять заклинание после того, как его наложили, чтобы помешать любым эффектам после действия, которым его наложили. Например, в ваш ход вы можете сказать что-то вроде: “Я подготавливаю *рассеивание магии*, и если верховный жрец накладывает на кого-то заклинание, я накладываю на цель *рассеивание магии*, если заклинание сработает”. Если затем верховный жрец накладывает *удержание личности* на вашего компаньона, который не пробрасывает спасбросок, вы можете высвободить своё подготовленное *рассеивание магии* и закончить *удержание личности*.

**Может ли *рассеивание магии* развеять *сферу неуязвимости*?** Да, *рассеивание магии* может рассеять барьер, созданный *сферой неуязвимости*, но не подействует ни на что из того, что находится внутри барьера.

**Если *рассеивание магии* направлено на магический эффект от *благословления*, наложенного жрецом, оно удаляет эффект со всех целей?** Р*ассеивание магии* оканчивает заклинание на одной цели. Оно не оканчивает то же самое заклинание на других целях.

**Дополнительный урон от *сглаза* применяется только при броске атаки?** Дополнительный урон в заклинании *сглаз* требует попадания атакой.

**Можно ли наложить *тьму,* используя ячейку заклинаний высокого уровня, чтобы рассеять заклинание 3-го уровня или выше, которое создаёт свет?** Нет. Заклинание *тьма* может рассеять только создающее свет заклинание 2-го уровня или ниже, неважно какого уровня ячейка заклинаний используется для *тьмы*. Точно так же заклинание *дневной свет* может рассеять только создающее тьму заклинание 3-го уровня или ниже, независимо от того, какого круга используется ячейка заклинаний.

**Если вы захватываете или толкаете**

**враждебное существо, это заканчивает заклинание *убежище* на вас?** Если вы используете вариант захвата или толкания из правил сражения (*КИ*, 195-196), заклинание *убежище* на вас действительно заканчивается, так как вы совершили атаку.

**Можно ли дополнительное действие, предоставленное *ускорением*, использовать для активации магического предмета?** Нет. Активация магического предмета не равносильна действию Использования предмета (*РМ*, 141).

**Что считается "немагической безделушкой" для *фокусов*?** *Фокусы* могут создать маленький пустячок, природу которого определяют заклинатель и Мастер. См. таблицу "Безделушки" в *Книге игрока* (с. 160–161) для примеров.

**Если я - жрец/друид с умением Поборник жизни, затрагивает ли это умение заклинание *чудо-ягоды*?** Да. Умение Поборник жизни позволяет каждой ягоде восстановить 4 хита вместо 1, предположив, что вы накладываете *чудо-ягоды* из ячейки заклинаний 1-го уровня.

## Чудовища

**Природный доспех считается лёгким?** Нет. Природный доспех не вписывается в категории лёгкого, среднего и тяжёлого доспеха, и когда он у вас есть, вы не считаетесь носящим доспех.

**Природный доспех ограничивает бонус Ловкости существа с ним?** Природный доспех не ограничивает бонус Ловкости существа с ним.

**У чудовища иммунитет к немагическому дробящему оружию. Оно всё ещё получает урон от падения?** Да, это чудовище всё ещё ощутит урон от падения.

**Атаки укусом вурдалаков и упырей, похоже, не включают бонус мастерства. Это намеренно или ошибка?** Намеренно; это особенность вурдалаков и упырей. Они исключительно плохо кусаются, по сравнению с их атаками когтями. У монстров иногда есть странности статистики вроде этой.

**В *Бестиарии* сказано, что гноллы говорят на Гнолльем языке, но в *Книге игрока* этот язык не упомянут. Что правильно?** В таблицах языков *Книги игрока* не приводится каждый язык в мультивселенной D&D. *Бестиарий* включает другие языки, в том числе Сахуагинский и Гноллий.

**Чудовище с неограниченной способностью к магии накладывает заклинание действием или бонусным действием?** Если у чудовища есть неограниченная способность к магии, это заклинание накладывается с его обычным временем активации.

**Если чудовище совершает рукопашную атаку, которая использует его модификатор Ловкости, считается, что оно использовало фехтовальное оружие?** У оружия нет свойства "фехтовальное", если в его описании этого не сказано, и использование Ловкости для атаки не придаёт свойства "фехтовальное". Если у оружия действительно есть это свойство, вы можете использовать с ним Силу или Ловкость.

***Бестиарий* отмечает, что мезzолот может выдохнуть токсичные пары, которые вызывают удушье и могут убить целую группу существ. Однако это *облако смерти* из списка Врождённого колдовства. В связи с этим, Аура опеки паладина будет этому сопротивляться?** Да, так как *облако смерти* - заклинание, Аура опеки способна предоставить вам и дружественным существам в пределах 10

футов от вас сопротивление ему.

**Оружие дыхания дракона является магическим?** Если вы накладываете *прегради магии*, надеваете *доспех неуязвимости* или используете другую особенность игры, защищающую от магических или немагических эффектов, вы могли бы спросить себя: “Это защитит меня от дыхания дракона?” Оружие дыхания типичного дракона не считается магическим, таким образом, *прегради магии* не поможет вам, но *доспех неуязвимости* поможет.

Вы можете подумать: “Драконы для меня выглядят довольно-таки магическими”. И да, они необыкновенны! В их описании даже сказано, что они магические. Но наша игра различает два вида магии:

• фоновая магия, которая является частью физики мультивселенной D&D и физиологии многих существ D&D

• сконцентрированная магическая энергия, которая содержится в магической вещи или направляется для создания заклинания или другого насыщенного магией эффекта

В D&D первый вид магии - часть природы. Его так же нельзя рассеять, как и ветер. Чудовища вроде драконов существуют из-за пронизывающей всё магии. Второй вид магии - то, к чему относятся правила. Когда правило относится к чему-то, являющемуся магическим, оно относится ко второму виду. Определить, является ли особенность игры магическим можно однозначно. Спросите себя об этой особенности:

• Это магический предмет?

• Это заклинание? Или она позволяет вам создать эффект заклинания, это сказано в её описании?

• Это атака заклинанием?

• Для её использования требуются ячейки заклинаний?

• В её описании сказано, что она магическая?

Если ваш ответ на какой-либо из этих вопросов “да” - особенность магическая. Давайте посмотрим на Холодное дыхание белого дракона и зададим себе эти вопросы. Во-первых, Холодное дыхание не магический предмет. Во-вторых, в его описании не упомянуты заклинания. В-третьих, это не атака заклинанием. В-четвёртых, в его описании нигде нет слова “магическое”. Наше заключение: Холодное дыхание не считается магическим эффектом игры, даже при том, что мы знаем, что драконы - удивительные, сверхъестественные существа.

**Движение легендарного действия дракона Атака Крыльями вызывает провоцированную атаку, если он покидает досягаемость?** Ничто в описании Атаки Крыльями не защищает дракона от провоцированных атак.

**Воздушные, огненные и водяные элементали получают какие-то штрафы при сражении или использовании навыков, когда протискиваются в пространство шириной 5 футов шириной или меньше?**
Воздушный/огненный/водяной элементаль игнорирует раздел о перемещении правила протискивания (*КИ*, 192) в пространстве шириной более 1-го дюйма, из-за его специальной особенности, Воздушного тела, Огненного тела или Водяного тела.

**Земляной элементаль может схватить существо, затащить его под землю и оставить там умирать?** Нет. Скольжение сквозь землю земляного элементаля предназначено для применения только на себя. Элементаль не берёт с собой других существ, когда перемещается таким образом.

**Разрушение жизни лича действует на оживлённые предметы и других конструктов?** Способность действует на существ, не являющихся нежитью, таким образом, да, она действительно затрагивает конструктов (а также все другие виды существ).

**Если у тени выпало критическое попадание, снижает ли это Силу цели на 2d4, так же нанося дополнительный урон некротической энергией?** Нет. Критическое попадание позволяет вам дважды бросить кость урона. Наносящий урон эффект - тот, который уменьшает хиты цели. Уменьшение Силы тенью не является уроном, потому что оно не действует на хиты цели.

**На вампира действует *удержание личности* или *умиротворение*?** Вид вампира - нежить, а не гуманоид, поэтому на него не действует ни одно из этих заклинаний.

**Есть ли ограничение на количество существ, которых вампир может очаровать в одно и то же время?** Нет, нету никакого ограничения количества существ, которых вампир может очаровать в одно и то же время. Вампир может нацеливаться на разных гуманоидов каждый раз, когда использует своё действие Очарования, потенциально делая всю группу врагов очарованной, если их спасброски не удачны.

**Как работает способность чудовищ Лидерство? Она одноразовая или 1/раунд для всех действий союзников в течении 1 минуты?** Существо запускает Лидерство действием. Пока преимущество действует, существо может добавить кость каждый раз, когда видимый им союзник в пределах диапазона совершает бросок атаки/спасбросок.

## Магические предметы

**Зелья можно действием влить в персонажа без сознания?** Да, вы можете действием применить зелье на кого-то ещё (*PM*, 139).

**Если зелье не дублирует заклинание, оно требует концентрации?** Эффект зелья требует концентрации только если в его описании так сказано или если оно дублирует заклинание, требующее концентрации.

**Как я устанавливаю Сл спасброска заклинания *маскировка* с *шапки маскировки*? Владелец должен быть заклинателем?** Используйте модификатор характеристики, используемой для накладывания заклинаний для определения Сл. Если у вас нет модификатора такой характеристики, для определения Сл используйте свой бонус мастерства (это основывается на правиле на странице 141 *PM* под столбцом “Заклинания”).

**Если мой персонаж настроен на *инструмент бардов*, держит его в руках и накладывает *очарование личности*, цель совершает спасбросок с помехой?** Нет, по крайней мере, не из-за инструмента. *Инструмент бардов* предоставляет эту выгоду только если используется в качестве заклинательной фокусировки при наложении заклинания, которое делает его цель очарованной. Поскольку у *очарования личности* нет материального компонента, инструмент не оказывает на это заклинание никакого эффекта.

**Что верно в *Руководстве Мастера*, правило для свитков или правило для свитков заклинаний?** Верно и то, и другое. Правило для свитков (с. 140) является общим правилом для свитков, включая *свиток защиты*, и оно позволяет вам попытаться наложить заклинание, если вы грамотны. Правило для *свитков заклинания* является частным для этого типа свитков и вводит дополнительное требование: заклинание на свитке должно быть в списке заклинаний вашего класса, чтобы вы могли прочесть свиток. Свиток заклинания можно назвать по-разному: *свиток заклинания*, *свиток X* (где *X* - название заклинания), или *свиток заклинания X* (где *X* опять же название заклинания). Неважно, как свиток назван,

он всегда следует одним и тем же правилам. Чтобы вы соответствовали требованиям *свитка заклинания*, заклинание на свитке должно быть в любом списке заклинаний, используемом вашим классом. Вот два примера. Если вы жрец, заклинание должно быть в списке заклинаний жреца, и если вы воин с архетипом Мистического рыцаря, заклинание должен быть в списке заклинаний волшебника, потому что этот список заклинаний используется вашим классом.

**Бонусы к КД от *кольца защиты* и *наручей защиты* складываются?** Да. В целом, бонусы складываются, если они не от того же самого заклинания (см. “Объединение магических эффектов” в *Книге игрока*, с. 205). Вы также не можете получить преимущества более чем от одного *кольца защиты*, например, так как вы не можете настроиться более чем на одну копию одного и того же предмета.

**Магическое оружие дает вам бонус к броскам атаки и урона?** Магическое оружие дает вам бонус к броскам атаки и урона, только если в его описании сказано, что оно это делает. Каждое магическое оружие может обойти сопротивление и иммунитет к урону от немагических атак, но только определённое магическое оружие является более точным и наносящим больший урон, чем их немагические аналоги. Например, *длинный меч +1* и *убийца великанов* дают вам бонус +1 к броскам атаки и урона, тогда как ни *язык пламени*, ни *морозный клинок* не предоставляют такой бонус. Все четыре оружия, однако, могут обойти сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак земляного элементаля.
Короче говоря, бонус к броскам атаки и урона считается особым свойством магического оружия, а не чем-то, что всё магическое оружие даёт автоматически.

**Мой воин атакует существо магическим длинным луком и немагическими стрелами. Действительно ли атака является магической?** Атаки магическим дальнобойным оружием являются магическими, даже если боеприпасы не являются магическими. Это было разъяснено в эррате к *Руководству мастера*.

**Предполагается, что магическое оружие со свойством "метательное" (метательные копья и т.п.) возвращается к владельцу после того, как их метнули?** Если магическое оружие возвращается к вам после того, как вы его бросили, в его описании так и сказано, как у *дварфского метателя* (*PM*, 158).

**Если плут с умением Ликвидация использует *меч головоруб*, разве атака по захваченному врасплох противнику не является мгновенным убийством?** Нет. *Меч головоруб* требует, чтобы вы выбросили 20 на бросок атаки, чтобы обезглавить кого-то. Плут с архетипом Убийца, который атакует захваченную врасплох цель, используя *меч головоруб*, получает автоматическое критическое попадание, если бросок атаки успешен, но если бросок атаки был не 20, цель сохранит свою голову.

**Эльф получил бы спасбросок против *любовного зелья*, поскольку это - очарование? Описание подразумевает, что никакого спасброска нет.** Нет никакого спасброска от *любовного зелья*. Вот настолько сильна любовь.